GUIA MENSUAL DEL CÓMIC

volumen uno

#1 ABRIL 1999 275 PTAS

BATMAN CUMPLE 60 AÑOS
CON GOTHAM DEVASTADA

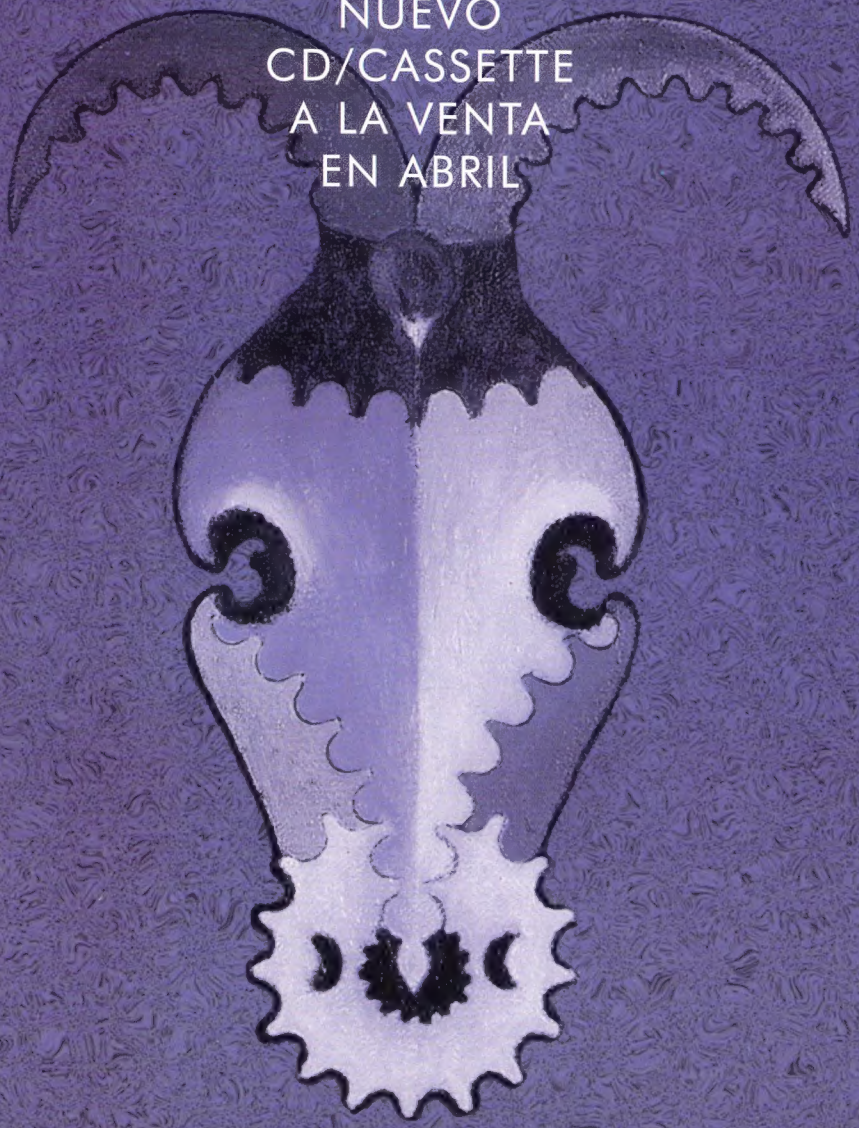
REY SIN REINO

RESEÑAMOS TODAS LAS NOVEDADES

MIGUEL ANGEL MARTIN NOTICIAS CINE TV

la cabra mecánica

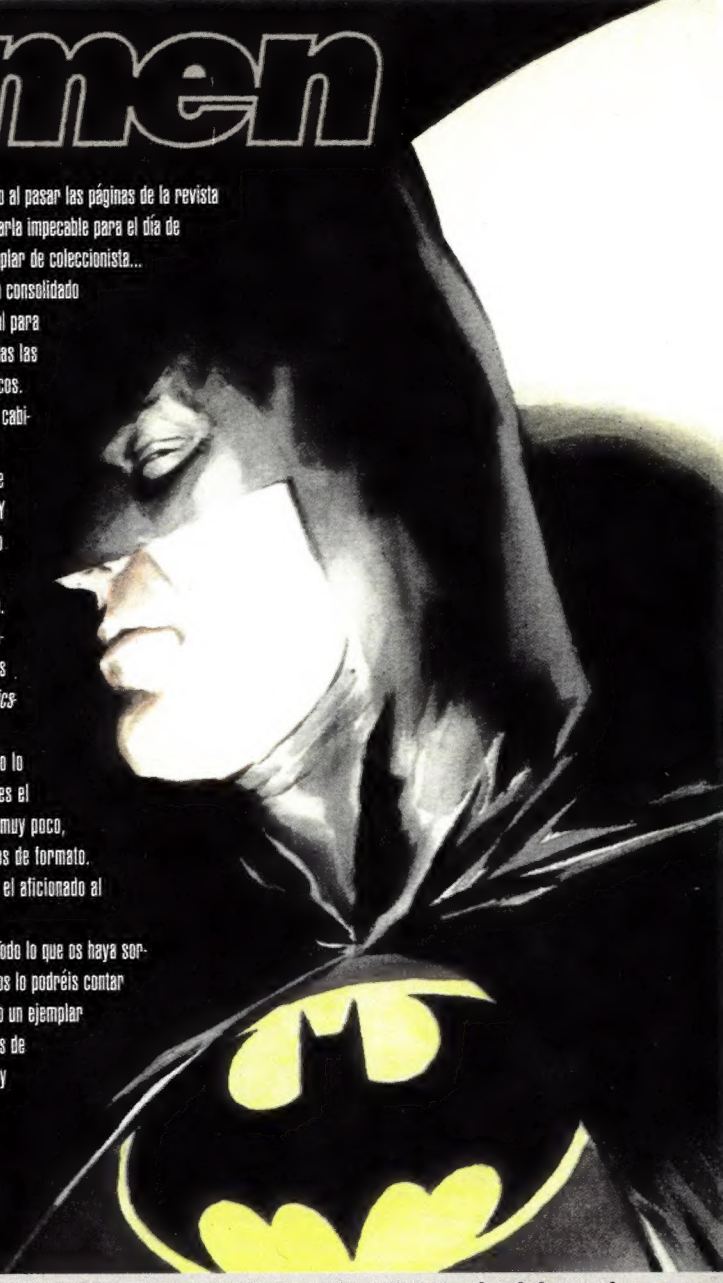
NUEVO
CD/CASSETTE
A LA VENTA
EN ABRIL



cabrón

eli tersse diseño gráfico

volumen uno



No quisiera asustarte, amigo lector, pero deberías tener cuidado al pasar las páginas de la revista que tienes en las manos. Más que nada, por si quieres conservarla impecable para el día de mañana. Al fin y al cabo, estamos hablando de un auténtico ejemplar de coleccionista...

... o eso es lo que será dentro de algún tiempo, cuando se haya consolidado como lo que pretende ser desde su número 1: una guía mensual para desenvolverse en el mundo del cómic y para informarse de todas las novedades que llegan a las librerías especializadas y los quioscos.

Una guía con vocación abierta, plural y accesible, donde tengan cabida todos los tebeos que se publican: lo mismo superhéroes que alternativos en blanco y negro, lo mismo álbumes franceses que tomos de manga, lo mismo autores españoles que extranjeros. Y sin perder de vista mundos periféricos al de la historieta, como son el cine y la animación.

Para hacer esta revista, se ha reunido al mejor equipo posible. Profesionales con experiencia, críticos y periodistas procedentes de las mejores publicaciones sobre cómic de los 10 últimos años -reconoceréis sus firmas de *Slumberland, U, Krazy Comics* y los valores jóvenes más prometedores.

Estamos orgullosos de este primer número de *Volumen*, pero lo estaremos más dentro de muy poco tiempo, porque esto no es el final del camino, sino apenas el punto de partida. Dentro de muy poco, tendremos más páginas, más color, y espectaculares cambios de formato. Pero estábamos tan impacientes por entrar en contacto con el aficionado al cómic que decidimos no esperar más.

En próximos números abriremos nuestra sección de correo. Todo lo que os haya sorprendido, extrañado, disgustado o entusiasmado de *Volumen* nos lo podréis contar allí. Las cinco primeras cartas recibidas se llevarán de regalo un ejemplar del comic book promocional de *Fito & Fitipaldis*, con historietas de Gambarte, Juaco Vizuete, Santiago Sequeiros, Javi Rodríguez y Pep, entre otros. ¡Escribidnos ya! Nuestra dirección es: Volumen, Apdo. 51363, 28080 Madrid. Y no os perdáis el nº 2 de *Volumen*, dentro de sólo 30 días.

sumario

***26 BATMAN EN TIERRA DE NADIE** la saga más espectacular y más comentada del Hombre Murciélago coincide con su 60 aniversario*

***30 MIGUEL ÁNGEL MARTÍN** todo el mundo tiene una opinión sobre el más polémico autor español de los años 90. Y él, por supuesto, tiene sus propias ideas.*

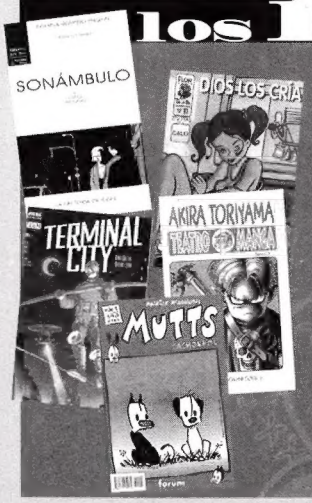
***5** noticias - españa - europa - japón - usa **13** el centinela - reseñamos todas las novedades, para que no te pierdas nada **24** vidas ficticias: batman, no podía ser otro **34** trailers: la columna que sigue los pasos del cómic en la pequeña y la gran pantalla*

VOLUMEN 1, Nº 1 - Guía mensual del cómic. Abril 1999
Es una publicación de Under Cómic
EDITOR: Christian Osuna. **DIRECTOR:** Santiago García. **DISEÑO Y GRAFISMO:** Luis Bustos. **COLABORADORES:** Trajano Bermúdez, J. Edén, Eduardo García Sánchez, Antoni Guiral, Celestino J. López, José María Méndez, Alessandra Moura, David Muñoz, Esther Muñoz, Óscar Palmer, Roccocomics, Eduardo de Salazar, José Antonio Serrano. **PORTADA:** Batman en No Man's Land, por Alex Ross, © DC Comics.

© de todos los textos e ilustraciones, propiedad de sus respectivos autores y/o editores.

IMPRIME: Forum Calidad
DEPÓSITO LEGAL: M–12109–1999
ISSN: En trámite
UNDER COMIC: Gobernador 2, 4º dcha. 28014 Madrid (España). Tel./fax: 91 575 66 61. **E-mail:** cosunap@nexo.es. **Pedidos:** Apdo. 51363, 28080 Madrid.

los 10 de volumen#1



SONÁMBULO
CONCRETE: EXTRAÑA ARMADURA
YAGO
HISTORIA DE UNA RATA MALA
CABLE
TEATRO MANGA DE AKIRA TORIYAMA
STAR WARS MANGA
MUTTS
DIOS LOS CRÍA
TERMINAL CITY

EL CIELO

- La imparable carrera americana de Germán García: empieza con la Patrulla-X y sigue con Superman
- Los 25 años de SuperLópez, todo un clásico ya
- El auge del mejor cómic americano en nuestro país: Burns, Tomine, Seth, los Hernandez...
- Los libritos de la Biblioteca Marvel: como objeto son pasto del fetichismo
- Los libritos de la Biblioteca Marvel: Gene Colan y John Buscema miniaturizados no son lo mismo
- Lo que está tardando en llegar a nuestras fronteras al excelso *Acme* de Chris Ware
- Los chapuceros colores del Spiderman de Romita
- El desorden con que se está publicando *Usagi Yojimbo*: así no hay quien lo siga
- La crisis del manga en España: tan absurda como su apabullante llegada.

EL INFIERNO

DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS

"A pesar de nuestros distintos gustos como lectores o como creadores, tenemos pocas dificultades en identificar los componentes del campo de la historieta que tanto amamos. Nos encantan los comics cuando nos asustan, nos emocionan, nos hacen reír o nos cuentan algo que no sabemos. Nos encantan porque son sexy y tienen glamour, porque son inocentes y dulces. Nos encantan los dibujos magníficos, las historias potentes y las portadas impresionantes. Nos encantan las historietas para adultos y los tebeítos para niños. Nos encantan los vaqueros, los caballeros y los superhombres; nos encantan los monstruos, las princesas, los piratas, los dioses y los animales que llevan guantes. Nos encantan las imágenes y nos encantan las palabras." **Alan Moore en *Wildcats* #2 (marzo 1999).**

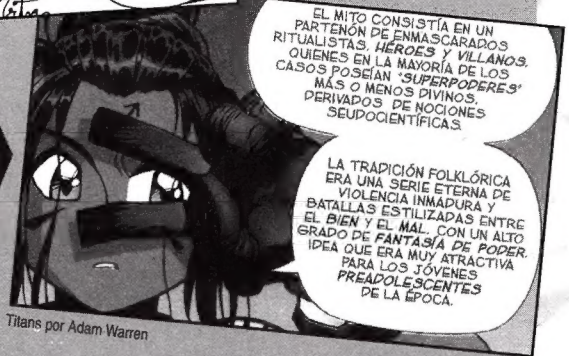
¡LA SUSCRIBIMOS!

MOMENTOS GLORIOSOS

Kitte, nuevo europeo por Miguel Ángel Martín

LAS COSAS QUE IMPORTAN

VIOLENCIA INMADURA


EL MITO CONSISTÍA EN UN PARTENÓN DE ENMASCARADOS RITUALISTAS, HÉROES Y VILLANOS, QUIENES EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS POSEÍAN 'SUPERPODERES' MÁS O MENOS DIVINOS, DERIVADOS DE NOCIONES SEUDOCIENTÍFICAS.
LA TRADICIÓN FOLKLÓRICA ERA UNA SERIE ETERNA DE VIOLENCIA INMADURA Y BATALLAS ESTILIZADAS ENTRE EL BIEN Y EL MAL, CON UN ALTO GRADO DE FANTASÍA DE PODER, IDEA QUE ERA MUY ATRACTIVA PARA LOS JÓVENES PREADOLESCENTES DE LA ÉPOCA.

Titans por Adam Warren

Antoni Guiral, José Antonio Serrano, Santiago García, Celestino J. López,
Alessandra Moura, José María Méndez, David Muñoz, Roccocomics

el noticiero

ABRIL

CARTEL DE LUJO EN MADRID

Expocómic 99, el II Salón del Cómic de Madrid que se celebrará entre el 20 y el 23 de mayo en el Palacio de Deportes, ha anunciado algunos de los invitados con los que contará, y el cartel es de auténtico lujo. En el apartado de los confirmados se menciona a Albert Uderzo, Kurt Busiek, Carlos Pacheco, Jesús Merino, Dave Gibbons, Jeff Smith, Steven T. Seagle, Teddy Kristiansen y Kyle Baker. Aún por confirmar, se está negociando con Chris Bachalo, Moebius y Bilal. Por si fuera poco, Expocómic también tiene web site oficial en Internet con todo tipo de información sobre el evento, que podeis consultar en www.dreamers.com/expocomic.

KOKOMOS STUDIO Y DREAMCOMICS

Creatures, la continuación de la miniserie publicada por Dude Comics y *Resurrected* serán los cómics que iniciarán el futuro sello DreamComics, autoeditado por los autores de la series, integrados en el *Kokomos Studio*: Paco Díaz (dibujante de *Creatures*), Rafa López (dibujante de *Resurrected*), Roger Bonet (dibujante y entintador), Nacho Carmona (grafista y colorista) y Xavi Marturet (guionista y editor). Aunque todavía no hay fecha de salida para los comics, se ha especificado que éstos aparecerán en formato comic book a color y a *"un precio competitivo"*. El grupo también ha anunciado que pretenden explotar las series tanto en castellano como en otros idiomas y que *"Dream Comics también podría amparar otras series extranjeras como posible refuerzo económico, pero siempre que se trate de licencias, no de producciones"*. Asimismo, se ha anunciado que utilizarán plenamente Internet como medio de apoyo, principalmente a través del web site www.dreamcomics.com, donde se irán publicando avances de los comics, se abrirá un foro para que los lectores puedan opinar sobre las series e incluso se organizarán charlas on-line con los autores.

PONENT SE MUEVE

El número 7 de la Colección Mercat, publicada por el tándem formado por Paco Camarasa y MacDiego, lleva el título de *Simple*. El libro está escrito y dibujado por Silvestre, seudónimo de un prestigioso autor español. Ésta es la primera ocasión que la editorial (antes denominada Joputa, después JPT y, ahora, Ediciones de Ponent) publica una obra únicamente en castellano, siendo la tirada de la primera edición de este libro de 1.000 ejemplares, en intenso blanco y negro. Pero los dos editores no cejan en su empeño de ofrecer extraños libros realizados por algunos de los más peculiares historietistas del país. En la misma colección (con el número 8), y si las fechas de entrega del material lo permiten, podrá presentarse en el Salón de Barcelona la nueva obra de María Colino, titulada *El Heptamerón*, adaptación libre de una novela del mismo título de la reina de Francia Margarita de Navarra. Para octubre está prevista la edición de *Una habitación destartalada*, noveno número de la Colecció Mercat, una antología de historias dibujadas por Laura Pérez Bernett con guiones, entre otros, de Onliyú y

VUELVE TESS TINIEBLAS

Tess Tinieblas, la obra más personal de Germán García, regresa a la actividad de la mano de La Factoría de Ideas. En esta nueva etapa podremos ver el número 7, acabado desde hace años, con guión de Chaves y dibujos de Germán. Dentro de unos meses aparecerán los números 8 (escrito por Chaves y dibujado por Luis Bustos) y 9 (guión de Germán y dibujos de Bustos). Si la serie

tiene éxito, continuará con regularidad. Paralelamente, se editarán dos tomos recopilatorios que recogerán los 6 primeros números publicados en su día por Camaleón. La Factoría está tan animada con este proyecto que incluso está preparando el lanzamiento de merchandising relacionado con Tess. La fecha prevista de aparición para el número 7 era el mes de marzo que acabamos de pasar.

NOVEDADES DE SALÓN

DUDE presentará tres productos de autoría nacional: *Cástor y Polux*, un one-shot de Josep M. Polls y Ramón F. Bachs; el primer número de la serie de 7 *Crónicas de Mesene*, en su segunda saga, obra de Roke González y Mateo Guerrero, y *Carmilla*, otro one-shot con argumento de Roy Thomas y dibujos de Isaac del Rivero y Rafa Fonteriz. **LA CÚPULA** prepara dos novedades de autores españoles en su línea Brut Comix: el número 6 de *Brian the Brain*, de Miguel Ángel Martín, y el 3 de *Espiral*, la serie de David López, ambas con material inédito. **GLÉNAT** prepara cinco álbumes de material variado: un recopilatorio de material en b/n de Pere Joan; el tercer volumen de *En busca del Unicornio*, firmado por Ana Miralles y Emilio Ruiz; un cuarto álbum del *Marco Antonio* de Mique Beltrán; la reedición de *El hombre que ríe*, obra de Fernando de Felipe publicada por Toutain hace unos años, y el número 14 de *Torpedo*, con material inédito en b/n. Por su parte, **PLANETA-DEAGOSTINI** tiene dos frentes abiertos con historietistas del país. En la línea Fanhunter, dos nuevas colecciones: *Fanhunter Adventures*, limitada de 3 números de Roke González y Carlos J. Olivares, y *Star Hounds: Cacería de bichos*, limitada de dos números, de Nacho Fernández y Eduardo Alpuente. La Colección Laberinto se ampliará con el one-shot *Orígenes Jaque Mate: Sangre*, de Juan Carlos Cereza y Juan Carlos Pérez. Además, siguiendo en la línea de autores españoles, se publicarán dos tomos que recopilarán material ya publicado: *Iberia Inc*, que recogerá la miniserie de 6 números realizada por Marín, Pacheco y Fonteriz para Laberinto y *Manticore*, con los cinco números de la serie creada por Josep Busquets y Ramon F. Bachs que aparecieron bajo Camaleón Ediciones. **SUBTERFUGE COMIX** presentará un segundo número de *La cebolla asesina* con material inédito del curioso personaje de Javirroyo, un cómic recopilatorio de historietas del dibujante Ladrón y *Diox el exterminador*, un tebeo en el que Borja Crespo y Chema García nos presentan a un particular antihéroe.

Detrás: Sangre.
Delante: Marco Antonio

Hernández Cava. Y para Navidades se publicará el segundo ejemplar de la anual Colección Crepúsculo, 46 páginas a color realizadas por Micharmut y ambientas en la Segunda República Española. Aún por concretar de forma definitiva están las aportaciones de otros autores, aunque está confirmado que Miguel Calatayud será el autor del tercer número que se integre en esta última colección. Miguelanxo Prado también ha asegurado que entregará un libro, pero no tiene ni la fecha ni el contenido fijados.

MIGUEL ÁNGEL MARTÍN Y LA JUSTICIA ITALIANA

En el lamentable caso del secuestro por parte de la justicia italiana de material obra de Miguel Ángel Martín, las últimas noticias son que se han desestimado las acusaciones de inducción a la pederastia, que pasan a ser de obscenidad y ofensa al pudor. El Tribunal de Turín, ciudad donde se imprimió la mayor parte del material incautado, ha devuelto éste hasta que se celebre el juicio, para el que no se ha fijado fecha. El ritmo habitual de la justicia transalpina hace temer a los encausados que la vista no tenga lugar hasta dentro de varios años.

MAURO ENTRIALGO EN LA TELE

Mauro ha escrito y dirigido junto a Jorge Iglesias 24 *fillers* de imagen real y un minuto de duración para *Comedy*, canal de humor propiedad de Paramount Pictures que ha sustituido a *Album TV* en la oferta de Canal Satélite Digital.

EL CÓMIC SE MUEVE EN PALMA DE MALLORCA

La Asociación de Amigos y Víctimas del Cómic organiza en Palma de Mallorca una serie de actividades englobadas bajo el nombre de *Cómic Nostrum* que comenzarán el 22 de abril con la inauguración de dos exposiciones: una conjunta de F. Ibáñez, Miguelanxo Prado y Paco Díaz y otra monográfica dedicada a Rafael Vaquer. Más tarde, entre el 28 de abril y el 3 de junio se realizará un ciclo de conferencias cuyo contenido se verá recogido posteriormente en un libro y en las que participarán profesionales como Jesús Cuadrado, Max, Fernando de Felipe, Abulí, Bernet, Miguelanxo Prado, Pere Joan, Xavier Marturet, Paco Díaz, Tharrats y Rafael Vaquer.

451º SE DESPIDE CON SOLIDARIDAD

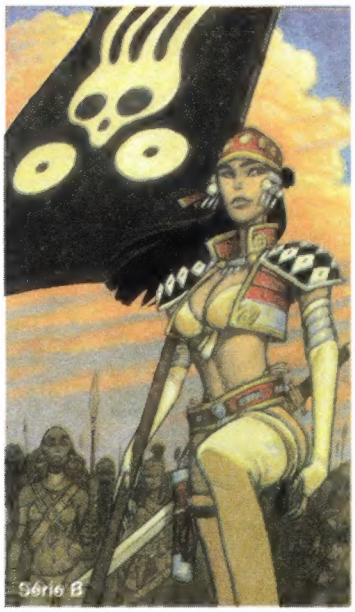
El fanzine zaragozano *451º* ha anunciado su desaparición, motivada, según la nota que han hecho pública, por "*la falta de tiempo de los que hacemos la revista*". *451º* ha publicado 8 números desde su aparición en mayo de 1995, y en 1997 fue nominado para Mejor Fanzine en el Saló de Barcelona. De sus páginas han salido dibujantes como Jesús Saiz, David López o Fernando Blanco, entre otros. *451º* ha decidido entregar los beneficios acumulados durante su existencia (175.000 pesetas) a la Asociación Juvenil Madreselva, ONG de Aragón, para su programa de apadrinamiento de niños en la región mexicana de Guaxaca.

NOVEDADES DE SALÓN

LA CÚPULA tiene prevista la publicación, como número 3 de la colección Me parto, del título *Las mujeres sólo piensan en eso...*, del siempre fresco y rompedor autor francés Wolinsky. **NORMA** presentará el primer volumen de la serie *Rapaces*, firmada por el guionista Dufaux y el sorprendente dibujante Marini, una especie de Katsuhiro Otomo a la francesa, y la quinta entrega de la serie de Jodorowsky y Juan Giménez, *La Casta de los Metabarones*. **GLÉNAT**, aparte del ya mencionado *Tomb Raider*, prepara su primer álbum de *Titeuf*, un cómic firmado por Zep y destinado a un público más infantil (no en vano recibió el premio de Angouleme 96 a la mejor obra para jóvenes), así como un sexto volumen de *Muñeca de Marfil*, de Franz.

TEX: UNA COLECCIÓN CON DIBUJANTES DE LUJO

Tex Willer es el título de una colección de comics de formato bolsillo, con más de cincuenta años de historia, cuyas ventas, dicen, llegan a los 400.000 ejemplares por número en Italia, su país de origen. Sergio Bonelli, el popular editor italiano de este *western* europeo, publica, junto a la colección regular, algunos números extra de más de 200 páginas. Tanto para la serie regular como para los extras, parece que Bonelli gusta de los dibujantes españoles, ya que Jesús Blasco, Víctor de la Fuente o José Ortiz (con guiones de Antonio Segura) han ilustrado las aventuras de este inagotable justiciero del siglo XIX. Recientemente, se han unido a estos nombres los de Jordi Bernet y Alfonso Font, pero parece que la última figura de la historieta que añadirá su nombre a la lista de dibujantes de Tex será norteamericana; más concretamente, Joe Kubert tiene previsto, después de su *Fax from Sarajevo*, una incursión en las raíces de su no tan lejano *far west*.

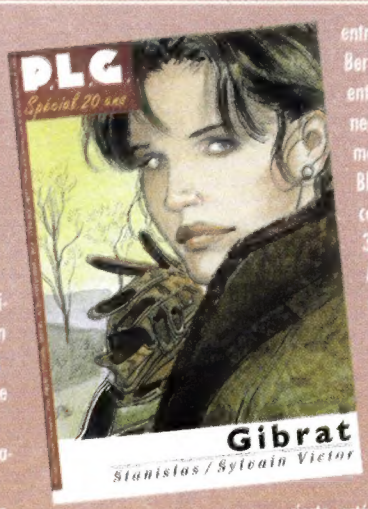


COMICS DE SÉRIE B

Éditions Delcourt es una de esas editoriales de cómic francesas que ha sabido ocupar un espacio entre los grandes grupos editoriales del país con una política agresiva, en cuanto a su cantidad de títulos, y una importante dedicación al género de fantasía heroica y ciencia-ficción. Una de las últimas ideas de Delcourt ha sido la línea de álbumes *Série B*, iniciada oficialmente con la serie *Carmen McCallum* (el primer álbum fue publicado por Planeta-DeAgostini en la Colección Europa), pero cuya filosofía impregnaba ya la estética y el contenido de una de sus series más populares: *Aquablue* (los tres primeros títulos han sido publicados en la Colección Europa). Se trata de productos de género, de historietas de acción, bien narradas, con dibujos espectaculares y una no disimulada preferencia por dibujantes jóvenes, claramente influidos por la estética del comic book norteamericano. *Série B* es una línea dirigida por los dibujantes Olivier Vatine y Fred Blanchard (autores, entre otras obras, de una saga de *Star Wars* para Dark Horse), y sus últimas series son *Tao Bang*, de Cassegrain, Blanchard, Vatine y Pecqueur, y *Golden City*, de Pecqueur y Malfin.

20 AÑOS DE P.L.G.

Plein La Gueule Pour Pas Un Ronde (más conocida últimamente como *P.L.G.*) es una revista francesa dedicada a la publicación de un extenso dossier sobre algún autor, básicamente franco-belga, y de historietas de autores más o menos interesantes, todos jóvenes y, en su momento, desconocidos. Ahora, *P.L.G.* ha cumplido veinte años, y este fanzine (que así se autodenomina) realizado por aficionados con la colaboración económica del Centre National du Livre, ha publicado su número 34, junto al que presenta un bonito librito en blanco y negro para festejar su vigésimo aniversario. El librito en cuestión aporta dibujos realizados especialmente para la ocasión por la mayoría de sus colaboradores, incluyendo los autores entrevistados (Margerin, Eisner, Dupuy y Berberian, Moebius, Mézières, Loustal y Hermann, entre ellos), además de un dossier de ilustraciones de los, a su juicio, veinte autores jóvenes con más futuro (Rabaté, Maynot, de Crécy, David B., Blutch y Bézian, entre otros). El suplemento se completa con una revisión del contenido de los 34 números de *P.L.G.* publicados hasta ahora. *P.L.G.* siempre ha destacado tanto por la calidad de sus entrevistas y bibliografías de autores entrevistados (entre los mejores, las dedicadas a Tardi o Hermann), como por la presentación "oficial" de guionistas y dibujantes que el tiempo ha consagrado (Dupuy y Berberian, Götting, Maynot, Severin y David B., por citar algunos). El último número, por cierto, está dedicado a Gibrat, autor de *La prórroga* (publicado recientemente por Norma).



LA VERSIÓN FRANCESA DE TOMB RAIDER

Aparte de la ya conocida versión en comics publicada por Top Cow de *Tomb Raider*, el famoso videojuego protagonizado por Lara Croft, este año los fans franceses de la aventurera virtual han podido disfrutar de nuevas aventuras en forma de viñetas, servidas por Glénat Francia. Los jóvenes Alex Alice y Patrick Freon, ya conocidos por su serie *El tercer testamento* (publicada en España por Glénat) son los encargados de recrear el universo intermediático de este juego de Eidos Interactive. Y los aficionados españoles no van a tardar en disfrutar de este cómic, ya que Glénat España tiene previsto que sea su "lanzamiento estrella" para los próximos salones del cómic de Barcelona y Madrid, para los que realizará una doble edición: una para librerías especializadas y otra en tapa blanda destinada a kioskos y de carácter más popular, de la que se editarán entre diez y quince mil ejemplares.

EL TRECE DE XIII

El pasado mes de febrero salió a la venta en Francia y Bélgica el décimotercer álbum de la popular serie *XIII* (una media de 300.000 ejemplares vendidos por título), creada por Jean Van Hamme y William Vance. A modo de festejo, *L'enquête*, que así se titula, incluye un dossier especial sobre la obra de más de 60 páginas, además de 41 de historieta. Lo que no ha desvelado Dargaud, su editor, es si se trata del último de la serie o no.

LA MONOGRAFÍA DE BOUCQ

Mosquito, una pequeña editorial francesa especializada en la edición de monografías y la publicación de historietas de autores más o menos curiosos y minoritarios (Toppi entre ellos), acaba de editar su última monografía, dedicada al gran François Boucq. *Boucq, Une Monographie* es un interesante tocho de 144 páginas que incluye una extensa entrevista con el creador de Jerónimo Puchero, así como su bibliografía y tres artículos sobre su obra. El volumen reproduce varios centenares de interesantes ilustraciones de Boucq en color y blanco y negro.

"HISTORIETAS PARA LEER COMO LIBROS"

La editorial de narrativa y ensayo Éditions du Masque acaba de lanzar una nueva colección de libros de historieta con el slogan de "Historietas para leer como libros". Se trata, pues, de una nueva oferta en el terreno editorial de una narrativa gráfica para adultos que pretende llegar a un lector maduro interesado por argumentos más complejos. Entre los primeros títulos seleccionados, nos encontramos con guiones inéditos de escritores como Jean-Bernard Pouy, Jerome Charyn y Maud Tabachnik, ilustrados por autores de estilos personales como Jürg, Gefe o Toshy, respectivamente.

LO ÚLTIMO DE YSLAIRE

En el número 16 de la revista de comics francesa *Bo Doï* se publica la última entrega de *Mémoires du XXe ciel*, la última y esperada obra de Yslaire, el dibujante de *Sambre*. El álbum, publicado por Éditions Delcourt, hará su aparición a lo largo de este año. Yslaire ha emprendido con esta obra la realización de una historieta muy ambiciosa, en la que fusiona distintas técnicas narrativas y pictóricas, en un registro muy alejado de *Sambre*.

EL ETERNATUA: EDICIÓN DE LUJO

La argentina Ediciones Record publicó a finales del pasado año un lujoso y gran volumen (27 x 39 cms.) en el que recoge la totalidad de la primera versión de *El Eternauta*, esa excelente historieta de fantasía y ciencia-ficción escrita por H.G. Oesterheld y dibujada por Francisco Solano López. Esta impresionante edición incluye una espectacular cubierta de Juan Bobillo y diferentes versiones gráficas de la aventura de Juan Salvo, firmadas por Melo, Oswal, Lucho Olivera y Morhain. Cabe recordar que de *El Eternauta* en nuestro país apenas conocemos la posterior versión de Oesterheld y Alberto Breccia, publicada hace ya muchos años, ya que la primera versión fue editada en un formato que mutilaba la edición original.

UN TEBEO CON MÁS DE 1.000 DIBUJANTES

L'Association va a celebrar el nuevo siglo con un proyecto extraordinario: un volumen recopilatorio con páginas de más de 1.000 dibujantes de comics distintos procedentes de todo el mundo. Esta especie de "enciclopedia", que aparecerá publicada en el otoño del 2000, está abierta a propuestas de dibujantes desconocidos, que si son aceptadas se codearán con los Art Spiegelman o Joost Swarte. ¿Lo veremos por aquí? L'Association anuncia que busca distribuidor para España.

ELEKTRA PRESENTA: MAGNETO
ARGANDA DEL DUERO 17.PM..ROSENDO ESTÁ DE GUARDIA EN SU SANTUARIO....
COMJO-DER!
ROSENDO'S
COMIC ROL FIGURILLAS
VIGILANDO QUE LA CULTURA SE REPARTA EQUITATIVAMENTE
¡NO ME TOQUES LOS PRESTIGE... ENANO!
PLAF
PERO CUANDO LLEGA LA NOCHE, ROSENDO, SE DA A OTRA CLASE DE LITERATURA EN SU ZULO SECRETO...
AJA! LO QUE YO PENSABA!!
NITCHE EL SUPER
SUFRIENDO UNA CATARSIS LIBERADORA QUE LO CONVIERTE EN:
¡MAGNETO!
¡PILLOS: SE ACABÓ EL RECREO!
PRIKA

PENCIL: MIKE GALLARD INK: FRAN MILLER

NORMA LIMITA SUS TÍTULOS MANGA...

El pasado mes de febrero, Norma hizo pública una nota en la que comunicaba que, vistos los malos resultados económicos que estaban obteniendo los mangas que venían publicando, en el futuro pretendían "*adoptar una política cauta en lo que se refiere a la edición de mangas y únicamente se editarán aquellos títulos que gocen de una gran calidad tanto en dibujo como en argumento.*" En estos momentos, Norma sólo está publicando dos mangas, iniciados ambos en abril: *Dark Hair Captured* y *Record of Lodoss War: La leyenda del caballero heroico*. Para Norma, los malos resultados de sus mangas se inscriben dentro de una crisis generalizada que se viene produciendo desde hace un par de años, pero que se ha acentuado en el 98. "*Creemos que el éxito del manga depende en gran medida de los éxitos de las series televisivas, y si las cadenas no siguen apostando por las producciones japonesas, va a ser difícil captar nuevos lectores* -concluye la nota editorial.- *De cara a un futuro inmediato, no hay nuevas series de manga confirmadas, pero se está estudiando la continuación de algunas series que han obtenido buenos resultados, como* Macross 7 Trash, Jing *o* Kamikaze".

... Y PLANETA-DEAGOSTINI ABARATA EL PRODUCTO

Al mismo tiempo que Norma se repliega, Planeta-DeAgostini intenta combatir la crisis del manga abaratando precios y agilizando los lanzamientos. El popular formato de tomo pequeño a la japonesa (tipo *Teatro Manga*) pasará a costar 995 ptas. (frente a las 1.200 actuales) y a tener periodicidad mensual. En este formato saldrá *Patlabor* (a finales de mayo) y también la segunda parte de *Detective Conan* (en junio). La intención de la editorial era también pasar a periodicidad mensual Marmalade Boy, pero no podrá ser debido a motivos contractuales.

RURONI KENSHIN: SAMURAIS EN CANAL+

Para finales de marzo está previsto que Canal Plus emita en horario matinal y parece ser que en abierto el anime de *Ruroni Kenshin*, bajo el nombre de "el guerrero samurai". El anime está basado en el manga del mismo nombre, una de las series estrella de la revista *Shonen Jump* (donde se publicaron mangas como *Dragon Ball* o *Video Girl Ai*) que ya ha sobrepasado los 20 tomos recopilatorios en Japón y que en Francia se está publicando desde hace unos meses de mano de Glénat. Ambientada en un japón poblado por samurais y ninjas y mezclando los combates espada en mano con humor y romance, *Ruroni Kenshin* está triunfando en Japón, donde también ha visto película estrenada en cine y un videojuego para Playstation.

NOVEDADES DE SALÓN

PLANETA-DEAGOSTINI presentará la esperada *I'*s, la obra más reciente de Masakazu Katsura, autor de *Video Girl Ai*, en una colección de 12 números en el popular formato Biblioteca Manga; *Cowa*, una reciente obra de Akira Toriyama presentada en un tomo y una nueva edición del *Orion* de Masamune Shirow recopilado en un único volumen. **GLÉNAT**, aparte de nuevos volúmenes de *Noritaka*, *Sailor Moon* y *Raïka*, espera poder presentar su primer libro de ilustraciones de *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi, en formato idéntico al japonés (respetando sobrecubiertas y desplegables interiores) por el asequible un precio de 2.995 ptas. y está considerando varias series para escoger un relevo a la finalizada *Ikkyu* (la obra que resulte elegida podría debutar en mayo).

BREVES JAPÓN

•A finales de abril se estrena en cines *Tenchi Muyo in Love 2*, un nuevo largometraje de la serie de anime *Tenchi Muyo* •Ya ha aparecido una nueva serie de TV de *Slayers* (conocida en España como *Reena y Gaudy* gracias a La 2), esta vez subtitulada *Lost Universe* •Recientemente apareció *Seraphic Feather Illustrations*, una cajita en edición de lujo (2.800 yens) con un libro de 96 págs. en b/n y otro de 32 a color en los que se recopilan todas las ilustraciones realizadas por Hiroyuki Utatane para la serie que vimos en España de mano de Norma.

HIKARI DEBUTA EN MAYO CON CYBER WEAPON Z

Para el Salón del Cómic de Barcelona está previsto que aparezca en castellano un nuevo cómic que proviene de oriente, pero no del mercado japonés propiamente dicho, sino de Freeman, una importante editorial de Hong Kong. Se trata de *Cyber Weapon Z*, un cómic de Andy Seto que destaca por un dibujo que mezcla el espectacular grafismo japonés con un magnífico tratamiento del color. Este título significa además el debut de una nueva editorial en el mercado español, Hikari, y de un nuevo formato, ya que el cómic aparecerá editado en tomos de tapa blanda de tamaño similar al Biblioteca Manga de Planeta, con sobrecubierta y aproximadamente 130 págs. a todo color impresas en papel de alto gramaje. Del primer número, que incluirá un poster de regalo, se tirarán 3.000 ejemplares al precio de 1.695 pts y se prevé sacar el segundo número para el salón del manga. Hay que mencionar que *Cyber Weapon Z* ya ha sido editado con éxito en Francia por Tonkam, quien también ha publicado otros comics de Freeman y un libro de ilustraciones de Andy Seto.

TOP COW, EN PUERTAS

La editorial argentina Ivrea se ha anunciado como la vencedora final en la puja por los derechos de Top Cow para la lengua española. El plan de lanzamientos de Ivrea, que está previsto llegue a España a partir de abril, incluye títulos como *Witchblade, Darkness, Tomb Raider/Witchblade, Ascension, Arcanum* y *Fathom*. Ivrea utilizará el formato prestigio, incluyendo dos episodios americanos por número, y asegura que también distribuirá publicaciones de producción propia.

GERMÁN DIBUJARÁ SUPERMAN

Aunque se había anunciado a Germán García como dibujante de *X-51*, un nuevo título de Marvel, el asturiano se ha ido a DC para encargarse de ¡Superman! A partir de octubre, Germán dibujará *Action Comics*, escrita por Joe Kelly, ex-compañero de García en *X-Men*. Tambien se incorporan al Hombre de Acero Jeph Loeb y Ed McGuinness, que se ocuparán de *Superman* para convertirlo "*en una serie del Top 10 de ventas*", según McGuinness. Desde luego, lo de Germán ha sido llegar y besar el santo: después de la Patrulla-X, Superman... ¿se puede pedir más para un novato?

BACHALO FIRMA CON CLIFFHANGER

Chris *Patrulla-X* Bachalo se ha unido a Joe Madureira, J. Scott Campbell y Humberto Ramos como cuarto autor del sello Cliffhanger, integrado en WildStorm/DC, abandonando así los rumoreados proyectos que tenía con Vertigo. En el momento de redactar estas líneas, aún no se ha anunciado título ni argumento de la serie de Bachalo.

Hulk vs. Superman

GAIMAN VUELVE A SANDMAN

Celebrando el 10º aniversario de la colección, Neil Gaiman volverá a escribir una historia de *Sandman*, que aparecerá a finales de 1999. Se trata de una novela gráfica en tapa dura que mezclará texto con pinturas del artista japonés Yoshitaka Amano. Ambientada en el Japón antiguo, *The Sandman: The Dream Hunters* tratará de "*amores desgraciados y monstruos devoradores de sueños*".

MASACRE SOBREVIVE

A pesar de que la llegada de Kelly a *Action Comics* se había relacionado por parte de algunos con la tan-anunciada-y-nunca-ejecutada cancelación de *Masacre*, la colección del lenguaraz mercenario continúa su curso después de que al guionista le notificaran su enésima defunción a la altura del nº 33. Pero *Masacre* ha sobrevivido y seguirá adelante, escrita siempre por Kelly, que ha prometido llegar hasta el final... si le dejan los que mandan.

LA VIDA DE KINGPIN

La etapa de Kevin Smith en el *Daredevil* de Joe Quesada toca a su fin con el número 8. A partir del 9, que saldrá el mes que viene, David Mack (*Kabuki*) se hace cargo de los guiones para profundizar en la vieja rivalidad de Daredevil y el voluminoso Kingpin: "*El Kingpin es un tipo muy amenazador, pero la gente no empieza con la intención de ser el malo de la película* -ha declarado Mack.- *Quiero explorarlo y ver qué le motiva, qué le da su ambición y por qué ha llegado a donde está hoy en día.*

LIEFELD VUELVE A CABLE

Aunque ya nada debería sorprendernos, pocos han podido reprimir una expresión de asombro al saber que el nuevo dibujante de *Cable* será... ¡Rob Liefeld! A partir del nº 71 USA, el creador del personaje y rector de Awesome Comics volverá a contar las aventuras del mutante armamentista, y *X-Force* también podría caer muy pronto en sus manos. Liefeld salió mal parado de sus últimos tratos con Marvel, tras su expulsión a mitad del proyecto *Heroes Reborn* y la demanda por plagio interpuesta por Marvel contra Awesome cuando ésta lanzó un *Fighting American* demasiado parecido al *Capitán América*. Lo peor del asunto es la falta de criterio con la que los editores

Marvel están llevando a la ruina sus títulos, especialmente los mutantes, donde los autores son visto y no visto. *Cable* había conseguido llamar la atención de público y críticos gracias al esmerado trabajo que venían realizando Joe Casey y José Ladrónn, un trabajo que había revitalizado a un personaje anteriormente sin rumbo. La culminación de todos sus esfuerzos se esperaba para el número 75, pero los lectores que han comprado pacientemente la serie todos los meses ya no podrán verla. Cuando supo que Ladrónn había sido despedido, Casey decidió que no quería continuar sin su compañero artístico. El guionista que acompañará a Liefeld será Joe Pruett.

NOVEDADES DE SALÓN

LA CÚPULA presentará, en su línea Brut Comix, el primer número de *Agujero negro*, la última y todavía inacabada obra de Charles Burns; *Bola Ocho*, con historietas inéditas de Daniel Clowes, y el 7 número de *Mundo idiota*, de Peter Bagge. **NORMA** tiene prevista una buena selección: El primer número de la serie de cuatro *The Spirit: The New Adventures*, que recopila los ocho tebeos editados por Kitchen Sink, y que presenta nuevas historias del personaje creado por Will Eisner firmadas, entre otros, por autores como Alan Moore, Dave Gibbons, Neil Gaiman, Daniel Torres o Michael Allred; el especial *Pitt en la sangre*, de Richard Peace; *Hellboy: Babayaga y otros relatos*, con historietas inéditas de este personaje creado por Mike Mignola, y *The Sandman: Preludios y nocturnos*, la recopilación de los siete primeros números del *The Sandman* de Gaiman, con traducción revisada y nueva rotulación. **PLANETA-DEAGOSTINI** tiene prevista la presentación de diversos títulos: *Fax from Sarajevo*, o la visión de una guerra terrible de la mano de Joe Kubert; *Lobezno: Honor*, la magnífica serie limitada de Chris Claremont y Frank Miller; *Marvels*, de Kurt Busiek y Alex Ross, un recopilatorio en tapa dura que recoge los cuatro números de la serie, más la totalidad del nº 0, varias páginas de complemento y una amplia selección de bocetos enviados por Alex Ross para la ocasión; *Crimson*, por fin la primera de las series de Cliffhanger, en este caso la firmada por Humberto Ramos; *Kiss The Psycho Circus*, o la versión de las nuevas aventuras de este grupo musical según Brian Holguin y Angel Medina; *Grendel Tales: Guerra de clanes*, de Darko Macan y Edvin Biukovic, en un solo volumen; *Resident Evil*, adaptación del videojuego en una serie de 4 episodios; *Divine Right*, el regreso de Jim Lee al tablero de dibujo; *C-23*, otra nueva creación de Lee; Spawn: *Averno*, recopilando las historias escritas por Neil Gaiman, Alan Moore y Frank Miller y *Gen13: Magical Drama Queen Roxy*, volumen obra de Adam Warren.

Y lo mismo vale para Daredevil."

STAR WARS EN VIÑETAS

Coincidiendo con el estreno de *Star Wars: The Phantom Menace*, la editorial Dark Horse publicará su adaptación al cómic, una miniserie de cuatro números escrita por Henry Gilroy e ilustrada por Rodolfo Damaggio con tintas de Al Williamson, dibujante en su día de las adaptaciones de *El imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*. También saldrán a la venta cuatro especiales protagonizados por Anakin Skywalker (Timothy Truman/Steve Crespo/George Freeman), Obi-Wan Kenobi (Gilroy, Martin Egeland/Howard Shum), Qui-Gon Jinn (Jim Woodring/Robert Teranishi) y la joven reina Amidala de Naboo (Mark Schultz/Galen Showman), cuyas historias se ubican cronológicamente antes de los hechos que se narran en la película. Además, se ha confirmado que Tim Truman y Tom Raney se ocuparán de la serie regular de *Star Wars* a partir del número siete.

MÁS BÁRBAROS DE HOWARD

Cross Plains va a explotar el legado literario de Robert E. Howard en el mundo de la historieta. Contando con Roy Thomas y Rafael Kayanan como principales soportes, la editorial va a lanzar títulos basados en creaciones como Bran Mak Morn, Almuric, Kull, Red Sonja o Cormac Mac Art (Conan y Solomon Kane siguen en poder de Marvel). Empiezan con un especial de 64 páginas que contará con dibujos de Richard Corben, Tim Sale, Kelley Jones y John Bolton.

¡HULK APLASTAR HOMBRECILLO DE ACERO!

El próximo mes aparece el esperadísimo prestigio *The Incredible Hulk Vs. Superman* (Marvel). Escrito por el veterano Roger Stern, el especial cobra mayor relevancia gracias al nombre de su artista: el gran Steve Rude, que nunca había dibujado un tebeo completo para Marvel. El monstruo gamma y el kryptoniano ya se vieron las caras en el *Superman y Spider-Man* de 1981, pero este nuevo enfrentamiento promete ser, si no más definitivo, sí mucho más disfrutable.

EL ENGENDRO SE REPRODUCE

Paul Jenkins, Dwayne Turner y Chance Wolf serán los encargados de dar vida a *Spawn of the Undead*, la segunda colección dedicada a Spawn-Al Simmons, que debuta en junio presentando historias autoconclusivas. McFarlane sigue con su política de ampliar la escudería, que incluye las nuevas *Sam & Twitch* y *Cygor*, aunque a costa de cargarse *Curse of the Spawn*. Recordemos que el mes que viene también aparece *Spawn Annual #1*, escrito por el mismo Paul Jenkins y dibujado por Ashley Wood.

SUBTERFUGE COMIX presenta

FREAKS in LOVE

Un tebeo de SERGIO CORDOBA

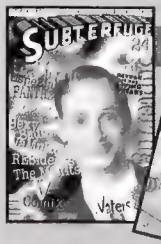
Para encontrar buenos autores no hace falta cruzar el charco...

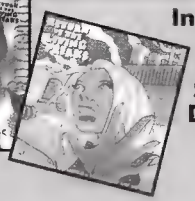
Comix

www.subterfuge.com

COLD WORLD

¿Todavía no tienes la caja de postales de M.A. Martín? 14 serigrafías inéditas en un estuche de lujo firmado y numerado por su autor, un objeto de coleccionistas de tirada limitada que no te puede faltar.





SUBTERFUGE nº 24: ESPECIAL FANTATERROR

Indispensable entrega con el CD "Return of the Living Freaks" de acompañamiento, 20 fantásticas canciones firmadas por grupos como Undershakers, Dr. Explosion, Baby Horror, Sexy Sadie, TCR, Parade, Patrullero Mancuso... Diseño de M.A. Martín.

CABRÓN (Elreydespaña)

Su firma ya indica el carácter undergroud, desvergonzado e iconoclasta de este autor riojano responsable del fanzine "Miguel" entre otras pequeñas joyas. También ha participado en "La ratilla", "Pasaje", "Suburbio"... Sin duda dará qué hablar.

Atención a nuestras próximas novedades, la segunda entrega de "Historias horripilantes" y "La cebolla asesina", el "Subterfuge" nº 25 (¡un especial décimo aniversaro con 200 páginas!), y los comic-books de Chema García, Koldo Serra, "Fear Planet" de Enrique y más, mucho más... ¡Canastos! ¡La repanocha!

SUBTERFUGE COMIX - Apdo. 46055 - 28080 - Madrid. Tel. 91 420 07 62 / Fax 91 429 82 84

Discos

Videos

PIDE NUESTRO CATALOGO DE VENTA POR CORREO

Reseñas redactadas por Trajano Bermúdez, J. Edén, Eduardo García Sánchez, Antoni Guiral, David Muñoz, Eduardo de Salazar y José A. Serrano

el CENTINELA

El Centinela reseña TODAS las novedades que aparecen en las librerías especializadas, pero sólo las que aparecen, no las que están previstas y se quedan en el limbo o se retrasan. Agradeceremos que cualquier omisión se nos comunique, con el fin de subsanarla.

EL CAPITÁN TRUENO EXTRA
Víctor Mora, Fuentes Man y Ambrós
Color. 495 ptas. 48 páginas.

★★★

En 1960, a raíz del éxito conseguido con el cuadernillo apaisado semanal de este personaje, Bruguera inició la publicación de la revista de formato vertical, *Capitán Trueno Extra*. Casi cuarenta años después, Ediciones B rescata de su inmenso fondo editorial estas aventuras, seleccionando inicialmente las historietas dibujadas por Francisco Fuentes Manuel. La edición respeta el formato de las planchas originales, y usa una acertada aplicación del color en páginas que inicialmente fueron publicadas en blanco y negro, y luego a dos colores. Los guiones siguen la fórmula de siempre: Trueno, Crispín y Goliath recorren el mundo enfrentándose a las injusticias que encuentran allá donde van. Pese a lo indicado en la portada, el hecho de que Sigrid tenga ahora un padre llamado Olaf, (ver nº3), hace dudar de que la autoría de los guiones de todos los relatos sea de Víctor Mora. Fuentes Man, merecedor de esta edición, demuestra ser uno de los mejores dibujantes de Trueno, lástima que la política de Bruguera obligara a pegar las cabecitas estándar de los personajes protagonistas sobre las figuras dibujadas. Ediciones B nos sorprende gratamente al indicar la procedencia de los materiales que contiene cada ejemplar.

CÓMO DIBUJAR CÓMICS AL ESTILO MARVEL
Stan Lee y John Buscema
Martínez Roca
B/N. 160 páginas. 2.300 ptas.

★

La primera sensación que uno puede tener al acercarse a este libro es que ha entrado en el túnel del tiempo. Publicar ahora, veintidós años después de su edición original (con todo lo que ello conlleva en el terreno de los comics Marvel y adláteres), un lib ro que nos introduce en la realización de historietas de superhéroes, es cuanto menos sorprendente. Inicialmente, el libro parte de unos cursos de dibujo confeccionados por Buscema, a los que Stan Lee dotó de palabras, palabras dirigidas a un lector infantil de los setenta, en plena efervescencia pedagógica y en su habitual sandungero y triunfalista tono de *showman*. A pesar de la sensación de *deja vu*, el libro contiene algunos comentarios y, sobre todo, ciertos planteamientos aplicados en los capítulos dedicados a la composición de páginas y viñetas, y la forma de estructurar una cubierta, que todavía mantienen su vigencia. En un momento en el que todos los lectores de comics que desean ser dibujantes (que deben de ser realmente todos los lectores de comics de este país), están empeñados en publicar para Estados Unidos y, en concreto, en Marvel, éste podría ser un buen libro, un volumen coyuntural, pero apropiado. El problema es que las bases gráficas, estilísticas y narrativas han cambiado mucho en veintidós años. ¿O no?

DIOS LOS CRÍA
Calo
Under Comic
Colección Flor de un Día 10
B/N. 32 páginas. 275 ptas.

★★★

Comic book de hermosa portada que recoge seis historias breves firmadas por Calo (Juan Carlos San Román), joven historietista castellonense vinculado al equipo Roccocomics y colaborador habitual de la minoritaria *Como vacas mirando el tren*. Poseedor de un trazo aún por consolidar que aúna, entre otras, las influencias de la línea clara, Federico del Barrio y Seth, Calo se mueve en registros intimistas y busca cierta lírica de lo cotidiano que lo sitúa frente al abismo de la cursilería. De caer en él le salvan el barniz de irrealidad y las ráfagas de humor sutil que

sobrevuelan sus viñetas. Incluso la sórdida historieta que cierra *Dios los cría* mantiene un halo poético, dando la impresión de que su autor es incapaz de no ser delicado hasta lidiando con los temas más escabrosos. Un autor interesante al que prestar atención de cara al futuro. Lástima que la edición de *Dios los cría* dé una paletada de arena al incluir una página de historieta como reverso de contraportada, lugar más propicio para ubicar la publicidad de la casa.

DOGBERT: GRAN LIBRO DE LOS NEGOCIOS
1. Mejora tu vida robando material de oficina
2. Guía para los que no se enteran
Scott Adams
Ediciones B
B/N. 112 páginas. 795 ptas.
★

Dilbert es el penúltimo pícaro de oficina, un apéndice de escritorio que, como Gaston LaGaffe o Quintín Lerroux, se las ingenia para trabajar lo menos posible. Sin embargo, mientras las peripecias de personajes como los citados anteriormente utilizaban el lugar de trabajo como escenario circunstancial, todas las historietas de Dilbert giran en torno a ese microverso encerrado en sí mismo. *El gran libro de negocios de Dogbert*, protagonizado por un carismático compañero de oficina de Dilbert, no rompe esta tónica. Sus páginas son un catálogo exhaustivo de comportamientos, situaciones y fauna de oficina. A juzgar por el éxito del que gozan sus creaciones en los ambientes que parodia, Scott Adams debe conocerlos a fondo y retratarlos muy bien. Quien esto escribe es incapaz de afirmar nada al respecto, pues no conoce por dentro ningún cubil de burócratas. Tal vez por ello ha resultado una lectura fría, dominada por una sensación idéntica a la que produce un sentido del humor muy localista cuando se es extraño a él. Tampoco puede decirse que el dibujo sea uno de sus atractivos.

FANHUNTER nº 3: VIVIR Y MORIR EN BNC
Cels Piñol
Forum
Serie trimestral abierta
B/N. 48 páginas. 325 ptas.
★★

Después del olvidable paréntesis que fue *Outfan*, este *Vivir y morir en BNC* retoma la historia y el nivel habitual de la serie donde lo dejó el *Glory (reprise)*, en un nuevo episodio de esta serie ¿regular? (este número aparece con casi 5 meses de retraso, hecho del que el propio Cels Piñol pide disculpas en un gag-dentro-del-tebeo) en el que los protagonistas de la saga de Fanhunter vuelven a la ciudad de Barnacity. Esta pequeña saga ha traído consigo varios cambios de consideración en la serie, como el exilio del que hasta ahora era el "villano carismático" de la serie para dejar paso a su primero de a bordo, la muerte de algún que otro personaje e incluso... ¡el anuncio de un embarazo! Piñol hace evolucionar su "criatura" manteniendo su marca de fábrica habitual: mil y una referencias a series, comics y películas y unos narizones simpáticos que palian a fuerza de gags y diálogos ingeniosos la falta de habilidad para el dibujo propiamente dicho (ya que el mismo autor reconoce que lo que dibuja son simplemente monigotes). Seguramente encantará a los aficionados incondicionales de Cels Piñol de la misma forma que aburrirá a sus detractores, pero visto

ESPECIALES MUTANTES
Varios autores
Forum
Color. 40 páginas. 375 ptas.
★

Brillante idea editorial de Forum: dada la sobreabundancia de material que se produce en torno a los hiperrentables mutantes -extras, Annuals, especiales...-, ¿por qué no agrupar todos esos lanzamientos, que a veces se pierden un poco en el maremágnum del quiosco, dentro de una sola colección? Eso es *Especiales mutantes*: los mismos especiales de toda la vida, pero ahora bajo un epígrafe común. Así, el lector les sigue mejor la pista y además se anima a comprar algunos que nunca le habrían interesado, por aquello de "completar la colección".

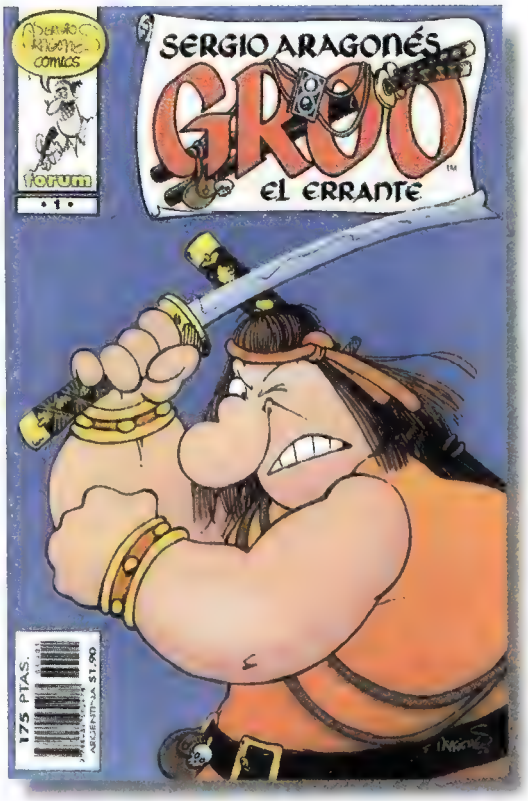
Falta le hacía a Forum una idea así de astuta para ayudar a presentar este material, que es en su mayor parte muy menor y de escaso valor. Abren la colección *Cable y Hombre Máquina* y *Hombre Máquina y Bastión*, dedicados a poner un rutinario punto final a la pretérita saga *Tolerancia Cero*. Sigue un tedioso *X-Men y Doctor Muerte* (¿otra vez la historia de la Patrulla?), y en los meses siguientes sólo hacen blip en el radar el *Masacre & Muerte*, que cuenta el origen de Masacre, y el *Pint-Size X-Babies: Murderama*, de Rubén Díaz y J. J. Kirby.

desde una posición más centrada no deja de resultar un tebeo de lectura entretenida.

GEN12
Brandon Choi y Michael Ryan
World Comics
Serie limitada de 5 números
Color. 24 páginas. 225 ptas.

●

Confirmando que la hornada Image de principios de 1999 tiene muy poquito que ofrecer. *Gen12* aparece como un tebeo de tercera fila al que sólo encontrarán interés los completistas del Universo WildStorm. si es que existen. *Gen12* se inscribe dentro de los esfuerzos de WildStorm por dotar de profundidad y coherencia al pasado de sus personajes, creándoles una especie de mundo compartido a lo Marvel. pero con carácter retroactivo. Es decir, que mientras el Universo Marvel se ha ido desarrollando por acumulación durante estos últimos 30 años. en WildStom han partido de los personajes de los 90 para ir poco a poco mostrándonos sus aventuras pretéritas. WildStorm ha recuperado rápidamente el tiempo perdido y ha conseguido en muy poco tiempo dotar a sus personajes de pasados tan embrollados y endogámicos como los de cualquier carcamal marveliano. Así. *Gen12* explora la historia de los papás de los muchachitos de *Gen13*, agentes especiales relacionados con WildC. A. T. S.. Team 7. DV8 y. básicamente. todo el meollo del Universo WildStorm. que está dirigido por O. L. una especie de SHIELD chunga. La historia está planteada con gracia -una investigación sobre un asesinato-. pero resulta demasiado hermética para lectores no familiarizados con el mundo WildStorm y está realizada por un dibujante que da mucha pena.



GROO EL ERRANTE
Sergio Aragonés y Mark Evanier
Planeta-DeAgostini
B/N. 24 páginas. 175 ptas.

★★★

Si nuestro mercado de la historieta no fuera tan desmemoriado. se nos antojaría ridículo el tener que explicar a estas alturas qué o quién es Groo. Porque Groo es un personaje creado por Sergio Aragonés hace 17 años. un personaje con el que ha vehiculado su relación con el comic book y su industria hasta el punto de continuar ideando y dibujando sus aventuras. las de un estúpido bárbaro que. fruto de su cretina condición, es pasto tanto de las bromas más crueles como de los hechos más sangrantes y quebradizos. *Groo* es. sencillamente. un excelente cómic de humor que cuida de los detalles ambientales. de los perfiles de sus personajes. y que sabe sacar brillo a los diálogos más absurdos (obra del incomensurable. en todos los sentidos. Mark Evanier). Ahora. otra vez. Forum nos ofrece una nueva edición de sus aventuras. desde el primer tebeo editado por Marvel años ha. en una edición cuidada. barata (en blanco y negro, sí. ¿qué pasa?). que no admite excusas por parte de los *hooligans* de rigor: hay que comprárselo. Atención a la página de obertura realizada por Aragonés para el número 1: sólo falta una traducción al castellano para los diálogos de Evanier y Luth. No todo el monte es orégano.

HISTORIAS JAMÁS CONTADAS DE SPIDER-MAN ESPECIAL 1999
Kurt Busiek y Tom Lyle
Forum
Color. 48 páginas. 375 ptas.

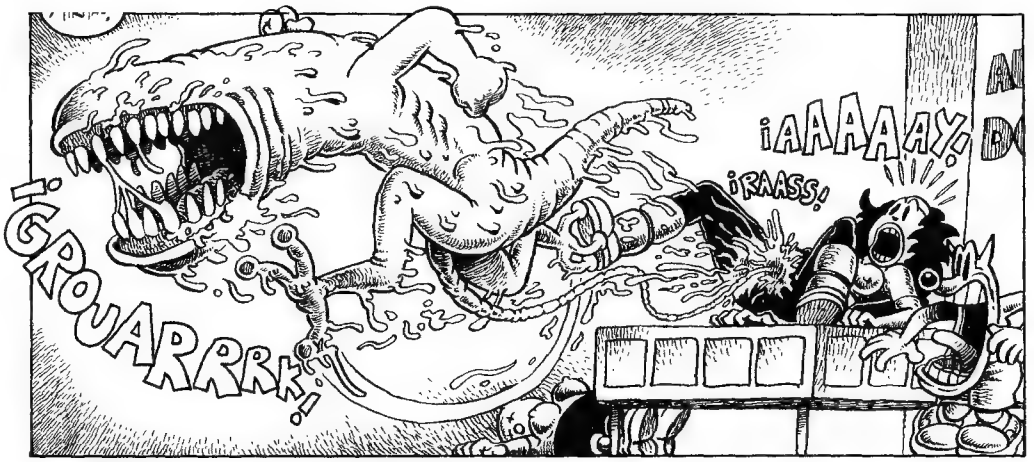
★

Historias jamás contadas de Spiderman. la serie que ha mantenido la fe de los seguidores arácnidos durante los últimos años. da sus últimos coletazos. Uno de ellos es este segundo *Annual* en el que Busiek se aplica a reproducir los rasgos que distinguían los *Annuals* clásicos marvelianos: personajes invitados a mogollón. galería de enemigos. historias complementarias... Otra cosa es que el producto tenga la frescura que tenían. hace 40 años. las ocurrencias de Lee. Ditko o Kirby. La verdad es que al tebeo le sobran peleas y estrellas y le falta drama, además de un dibujante más adecuado que Lyle. que a sus muchas limitaciones une un estilo poco adecuado para el tono de esta colección. ambientada en el pasado glorioso. Este especial tiene una especie de continuación/conclusión en el *Annual '97* de *Amazing Spider-Man*. escrito por Roger Stern. Sin embargo. como Forum publicó ese *Annual* como el

Asombroso Spiderman Especial '98, los lectores españoles se han quedado sin disfrutar del juego establecido en la edición original: una historia en dos partes separada por varios años en la ficción y sólo por un mes en su publicación real.

HYPER POLICE
Mee
Planeta-DeAgostini
Serie limitada de 7 números
B/N. 96 páginas. 595 ptas.
★★

En un mundo poblado por seres mágicos, ani-hombres y monstruos de toda clase en el que la especie humana está a punto de extinguirse y empresas privadas de policía compiten entre sí para capturar a los delincuentes sobrenaturales a cambio de una jugosa recompensa del estado. *Hyper Police* nos narra las peripecias diarias de uno de estos peculiares cuerpos de "policía", dejando un poco de lado las escenas de acción para centrarse en las relaciones diarias de un pequeño grupo de personajes. El dibujo de Mee es resultón y simpático, quizá no excesivamente espectacular, pero ideal para el tono cómico-humorístico que predomina en la serie, aunque hay que decir que es algo confuso en ciertas escenas de acción (que afortunadamente no son el eje de la historia). De cualquier forma, el gancho de los personajes protagonistas es el punto fuerte de la serie, ya que aunque el tono predominante es el humorístico, Mee no descuida tratar de forma más seria los problemas de cada personaje cuando es apropiado. En difinitiva, *Hyper Police* está resultando ser uno de comics japoneses más agradables de leer de la última tanda que hemos visto en España. Ideal para pasar un buen rato.



JAW: EL ALIEN
Vicente Montalbá
La Cúpula
Número único
B/N. 34 páginas. 275 ptas.
★★

Jaw, el indefinible personaje de Vicente Montalbá (¿es un perro? ¿o un demonio? ¿qué leches es Jaw?) vuelve a protagonizar un número de la colección Brut. En esta ocasión, el calentorro comerciante espacial y sus compinches, la regordeta y simpática Juanita y la escultural pero malencarada Shara, se ven envueltos en un divertido enredo sexual digno de *Frasier*: Juanita quiere enrollarse a Jaw, pero Jaw desea a Shara y Shara está enrollada con un Drumita, una especie de Alien el octavo pasajero en versión folladora... que la deja embarazada. Para terminar de complicarlo todo, al ir a buscar a Shara, Jaw se enamora de una Drumita. Combinando influencias tan dispares como la Escuela Bruguera (el sencillo diseño de página, la abundancia de planos generales frontales) y los dibujantes underground americanos de los años 70 (en especial Shelton y Robert Crumb), y un gran talento para los gags groseros y brutotes pero con un punto naif. Montalbá ha conseguido crearse un estilo propio, sencillo y tremendamente efectivo a la hora de hacer reir.

LEVEL E
Yoshihiro Togashi
Planeta- DeAgostini
Serie limitada de 7 números
B/N. 88 páginas. 595 ptas.
●

El argumento del *Level E* no es precisamente original: aunque la mayor parte de los seres humanos no lo saben, la tierra es el hogar de miles de visitantes extraterrestres de diferentes razas que viven entre nosotros adoptando nuestro aspecto. Algunos son pacíficos y otros no tanto. La serie está compuesta por varias historias cortas que

MUTTS
Patrick McDonnell
Forum
Serie limitada de 6 números.
B/N. 26 páginas. 190 ptas.
★★

Recopilación en formato comic book de una serie de tiras diarias que se centran en las travesuras de un perro (Earl) y un gato (Mooch) que en ocasiones sirven como contrapunto para que MacDonnell nos dé una visión edulcorada de las actitudes y forma de vida de la clase media. Las anécdotas que protagonizan estas mascotas ganan enteros cuando más se parecen a su modelo inconfesado: *Dot & Dash* (primero *Damon and Pithias*), tira muda también protagonizada por un can y un felino que Cliff Sterrett incluyó desde el 21 de febrero de 1926 como complemento a la página dominical de *Polly & Her Pals*. Por el contrario, cuando se basa exclusivamente en el uso del idioma, el humor de McDonnell, de por sí blando, se ve poco favorecido por una traducción plana. Aunque la sobreabundancia de juegos de palabras hacía la empresa difícil, el resultado final es claramente mejorable. Lo mejor, sin duda, el estilo gráfico de McDonnell, más influenciado por George Herriman (*Krazy Kat*) de lo que a simple vista pudiera parecer. Prometen publicar un libro de *Mutts* si esta miniserie tiene éxito. Lo que no aclaran es si contendría material nuevo o recogería el de estos seis números.

muestran diferentes enfrentamientos entre humanos y extraterrestres, y a simple vista parece un cruce a la japonesa de *Expediente X* y *Men In Black*, sólo que en vez de los púdicos Mulder y Scully y la violencia *light* de los hombres de negro, los protagonistas son adolescentes salidos y abundan las escenas tremebundas. Pura serie Z nipona. Pero de todas maneras ya se sabe que hasta la premisa más sobada puede resultar interesante en manos de un autor con talento. Lástima que ese no sea el caso de Togashi, que, pese a algún acierto ocasional (por ejemplo, el espeluznante momento del número dos en el que los chavales de un instituto presencian por accidente como un ET devora -¡durante tres páginas!- a una compañera de clase), resulta ser un narrador de lo más confuso, especialmente en las pocas pero incomprensibles escenas de acción, y un dibujante feote y torpón que se pierde en cuanto no tira de referencias fotográficas. Cuesta mucho, mucho leer un número. Demasiado esfuerzo para tan poca recompensa.

NORITAKA
Hideo Murata - Takashi Hamori
Glénat
B/N. 188 páginas. 1.200 ptas
★★★

Los lectores que echen de menos la estupenda *Juliette Je T'Aime* de Rumiko Takahashi o el *Gamma* de Yasuhito Yamamoto pueden consolarse leyendo las desventuras del impresentable Noritaka Sawamura. Es posible que la obra del dúo Murata y Hamori no esté a la altura de los que sin duda son dos de los mejores tebeos que se han publicado en España durante la última década, pero, como ellos, *Noritaka* es una divertida comedia de enredo de ambiente costumbrista y sabor inequívocamente japonés. El protagonista, un adolescente neurótico, flacucho y poca cosa, decide apuntarse a un sui géneris club de Kick Boxing para impresionar a la chica de la que está enamorado. A partir de ese momento, Noritaka se ve obligado por las circunstancias a aceptar los continuos retos de sus rivales, los corpulentos miembros del club de boxeo, y su vida se convierte en un verdadero infierno. Con sus continuos cambios de estilo (habituales en cierto tipo de historieta humorística japonesa), el dibujo de Hamori puede descolocar algo al principio, pero la historia está muy bien contada y el inteligente guión de Murata rebosa de situaciones hilarantes. Además, la edición de Glénat es excelente.

OZN
Shiro Ohno
Planeta-DeAgostini
Serie limitada de 8 números
B/N. 96 páginas. 595 pts
●

Aficionado a los videojuegos y diseñador de personajes para algunos (como el conocido *Samurai Spirits*), Shiro Ohno es el responsable de este tebeo con estética y desarrollo (mira qué casualidad) de videojuego, en la que un misterioso (y poderoso, claro) guerrero llamado Ozn, ayudado por una chica-gata enfundada en un minúsculo trajecito, se dedica a proteger a una estudiante de toda una serie de monstruos que la acosan por motivos desconocidos. Los combates son el eje principal del tebeo, y es aquí donde el autor

demuestra que sabe hacer ilustraciones espectaculares y diseñar personajes atractivos graficamente: luego, en los breves "descansos", se nos proporcionan pequeños detalles del pasado de Ozu y la relación de éste con su protegida y se intenta caracterizar inútilmente a unos protagonistas completamente estereotipados y carentes del más mínimo interés -sólo se salva la chica-gata, que hasta cierto punto es graciosa-, que son rematados con algunos diálogos de juzgado de guardia. Un tebeo que puede resultar bonito para mirarlo, pero que resulta insufrible cuando se intenta leer; a no ser que lo que busquéis sea simplemente ver un "reparto de leches", al más puro estilo *Street Fighter*.

PATRULLA-X/ALPHA FLIGHT
Ben Raab y John Cassaday
Forum
Miniserie 2 números
Color. 32 páginas. 250 ptas.

★☆☆☆

La oleada de nostalgia que nos invade es tan intensa que ya alcanza a algo tan cercano como los años 80, década de tebeos prometedores como aquel *Patrulla-X/Alpha Flight* de Chris Claremont y Paul Smith que ayudó a abrir camino al imperio mutante. Este *Patrulla-X/Alpha Flight* de ahora trata de explotar los recuerdos de aquella época, y de hecho se ambienta en el pasado, como si fuera una "historia perdida" de los Hombres-X. Alpha Flight está en su periodo original, con Guardián, Estrella del Norte, Aurora, Sasquatch, Ave de Nieve, Shaman y Puck, mientras que en la Patrulla-X Kitty Pryde y Coloso tienen su primera cita y Cíclope y Tormenta compiten por el liderazgo. Desafortunadamente, el intento de explotar la edad dorada de la Patrulla se va al traste por culpa del insulso guión de Raab (¿de verdad tiene algún plan Strucker?), al cual los dibujos sugerentes pero algo endebles de Cassaday no consiguen insuflar vida. Si creciste con Claremont y Byrne, échale un vistazo.

PIN-UP 4
Yann y Berthet
Norma
Color. 48 páginas. 1.100 ptas.

★★★

Exquisita es la palabra para definir la serie *Pin-Up*, de Yann y Berthet, que llega ahora al cuarto volumen en su edición española. Cubierto el primer ciclo con la historia completa que ofrecían las tres primeras entregas, ambientadas en la II Guerra Mundial, pasamos ahora a los años 50 y la Guerra Fría para reencontrarnos con nuestros personajes unos años más tarde. Dottie, la sex-symbol a su pesar, tendrá que hacer un pacto con el diablo -Howard Hughes, admirador famoso de la vampiresa, que releva en el papel al Milton Caniff de la primera saga- para salvar a su marido, piloto espía caído tras el Telón de Acero. Como ya nos tiene acostumbrados, la serie exhibe un cuidadísimo guión y un dibujo de primer nivel -Berthet domina todos los palos con una insultante superioridad- que sólo se ven lastrados por el excesivo academicismo de su ejecución. Un poco más de pasión y un poco menos de mesura harían más irresistible el tebeo. Los que se hayan perdido las tres primeras entregas pueden subirse al tren en esta cuarta estación e iniciar la ruta nueva sin temor a perderse.

PHANTOM GUARD
Sean Ruffner y Ryan Benjamin
World Comics
Serie limitada de 6 números
Color. 24 páginas. 225 ptas.

●

En un Marte futurista se urde una trama entre corporaciones de colonizadores terrícolas corruptos, extraterrestres sepultados desde hace milenios, cultos de asesinos en serie y grupos policiales superpoderosos. *Phantom Guard* es un cuerpo especial de "sheriffs" destinado a imponer el orden en esta especie de Salvaje Oeste futurista. Liderada por un veterano adusto y obsesionado, la pandilla incluye al rebelde con pelo rasta, el titán monstruoso que pierde el control, la chica despampanante y manipuladora y otros personajes más o menos igual de predecibles. El argumento está tan trillado y manido como cien mil películas de ciencia ficción de serie Z, pero podría haber dado algo más de sí de no haber sufrido las peores consecuencias del *tratamiento Image*, desplegado aquí en su máximo y más nefando esplendor. Páginas de diseño confuso, narración torpe y

carente de ritmo, un dibujante al que le da igual meter una viñeta pequeña que una *splash-page*, diálogos absolutamente absurdos. La versión moderna y americana de los viejos *thrillers* fantacientíficos del *Zona 84* resulta un revoltijo demasiado confuso y cansado de leer como para sacarle ningún provecho.

QUETZALCOATL-1: DOS FLORES DE MAÍZ
Jean-Ives Mitton
Serie de 7 álbumes
Glénat
Color. 48 páginas. 1600 ptas.

★★☆☆

En 1525, Enrique Segura, representante de la Santa Inquisición, es enviado a Veracruz (México) para que confiesen a Maiana, mujer mixteca que, tras haber compartido lecho con Moctezuma, fue amante de Hernán Cortés y ahora es acusada de herejía, brujería y espionaje. Con marcas de tortura aún frescas en su anatomía, la joven ocupará la noche anterior a su proceso con el relato de sus últimos cinco años de vida. Este primer tomo de la serie, dedicado a presentarnos a los personajes y la trama y a establecer un suspense cansino en torno a un secreto indeterminado que el ominoso obispo de la diócesis de México quiere obtener de la muchacha, nos deja con Maiana camino de Tenochtitlan como prisionera de la partida azteca que ha masacrado su aldea. El guión, ilustrado con efectividad pero sin brillantez, no pasa de ser correcto, acumula situaciones tópicas y supura un mal disimulado anticlericalismo irreflexivo, además de lastrar su lectura obligando al lector a consultar constantemente el glosario de términos nahualtl que incluye al final. La documentación, exquisita, no ha podido substraerse de la Leyenda Negra con la que las historiografías francesa y británica tiñeron la Conquista española del Nuevo Mundo. Entretiene, a pesar de sus defectos.

SANDMAN MYSTERY THEATRE: LA CARA
Matt Wagner y John Watkiss
2 números
Color. 56 págs. 850 pts.

★★☆☆

Segunda narración, dentro de la colección (recientemente cancelada en su país de origen) protagonizada por el peculiar superhéroe de la máscara antigás. Esta vez la trama tiene como escenario Chinatown, lo cual no hace sino reforzar el sabor a novela barata que es uno de los principales atractivos de la serie. Wesley *Sandman* Dodds y Dian Belmont, que aquí todavía no son más que amigos, se ven envueltos de nuevo en una intriga criminal clásica (búsqueda del autor de unos misteriosos asesinatos) repleta de escabrosidades y violencia que Wagner desarrolla con una densidad y capacida de sugestión notables. Contribuye a ello el dibujo de John Watkiss, un británico dotado de una sofisticada tortuosidad, y de un buen ojo para la ambientación de época. Watkiss (autor del número 52 de *Sandman* y de la enrevesada –visual y argumentalmente- miniserie *Ring Of Roses*, editada en 1993 por Dark Horse), recuerda no poco a autores clásicos británicos de línea compleja (Bellamy, Burns, Holdaway, Horak...), y resulta, a mi juicio, el más apropiado dibujante de los que han pasado por esta serie (que han de pasar, en nuestro país), junto al "titular" Guy Davis.

SLAYERS -REENA Y GAUDY-
Hajime Kanzaka y Shoko Yoshinaka
Planeta-DeAgostini
Serie limitada de 8 números
B/N. 64 páginas. 425 ptas.

★☆☆☆

Protagonizada por un grupo de personajes encabezados por una joven hechicera (Reena) y un guerrero no excesivamente inteligente (Gaudy) que viven aventuras en tono de humor en un mundo de fantasía heroica a lo *Record of Lodoss War*, *Slayers* ha gozado de un gran éxito en Japón gracias a su versión animada (en forma de OVAs, series de TV y películas) de la que La 2 ha emitido recientemente tres temporadas de la serie de TV bajo el nombre de *Reena y Gaudy* (con los nombres traducidos con algunas variantes fonéticas, ya que Reena se llama Lina en el original, por poner un ejemplo) con bastante éxito entre los aficionados españoles. Sin embargo, el manga que ahora nos ocupa resulta algo flojito, con un dibujante que no pasa del aprobado y un desarrollo algo lento, que sólo se salva por algunos gags y la simpatía natural de unos personajes a los que sienta mejor la versión animada: a los incondicionales de la

serie seguramente les gustará, pero al resto quizá les parezca una lectura más del montón. Y no puedo dejar de comentar un detalle de la traducción, ya que resulta comprensible que se hayan mantenido los nombres "españoles" de la serie de TV para atraer más lectores, pero es bastante molesto que a Reena/Lina la llamen constantemente "bruja", cuando el término más apropiado sería "hechicera".

SONÁMBULO
Adrian Tomine
La Factoría de Ideas
B/N. 24 páginas. 325 ptas.
★★★★

Bienvenido sea a nuestro país Adrian Tomine, una de las grandes esperanzas surgidas en el cómic alternativo americano durante los años 90. Tomine (Sacramento, 1974) publica sus historias cortas en su propio comic book, *Optic Nerve*, que pasó a ser editado por Drawn & Quarterly tras iniciarse en la autoedición. Protegido de Daniel Clowes, los fans de éste inmediatamente encontrarán puntos de conexión con Tomine. Amante también del diseño exquisito y de una estética más bien retro, Tomine narra con abundancia de silencios y con un ritmo reposado, más cerca del que impone la lectura de una novela pausada que del que marcan los videoclips y el cine de Hollywood. Así, es fácil establecer cierto parentesco de Tomine con autores americanos contemporáneos como Raymond Carver o Tobias Wolff. Sin embargo, Tomine no hace literatura ilustrada, sino que investiga la manera de trasladar a la historieta esos temas, esas intuiciones y esos interrogantes que separan al cómic de medios considerados más serios, pero siempre explorando los recursos propios de los tebeos. En eso sigue la senda abierta por Clowes, aunque Tomine no utiliza historias largas ni personajes recurrentes. Lo suyo es la distancia corta, el relato breve y la emoción profunda e inquietante. Y lo mejor es que apenas está empezando.

ME ENFADÉ Y LE DIJE QUE SI ERA ALGO TAN IMPORTANTE PARA ÉL DEBERÍA LLAMAR A ALGUNA LÍNEA CALIENTE Y DEJARME EN PAZ. LO PENSÓ UN MOMENTO Y LUEGO RESPONDIÓ:
YO NO BUSCO PORNOGRAFÍA. SÓLO... SÓLO QUIERO ESTAR CONTIGO.
ME PARECIÓ ALGO EXTRAÑAMENTE ROMÁNTICO EN ÉL.

SPIDERMAN DE JOHN ROMITA
Stan Lee y John Romita
Forum
Color. 24 páginas. 225 ptas.
★★★☆

Una de las iniciativas más interesantes de la Línea Excelsior es la reedición del *Spiderman* de Stan Lee y John Romita en formato casi facsímil. Lo peor del casi es el absurdo papel satinado y el horroroso color que cambia de página a página (¿Spiderman va de azul celeste o de morado?) y que ahoga los dibujos de Romita.

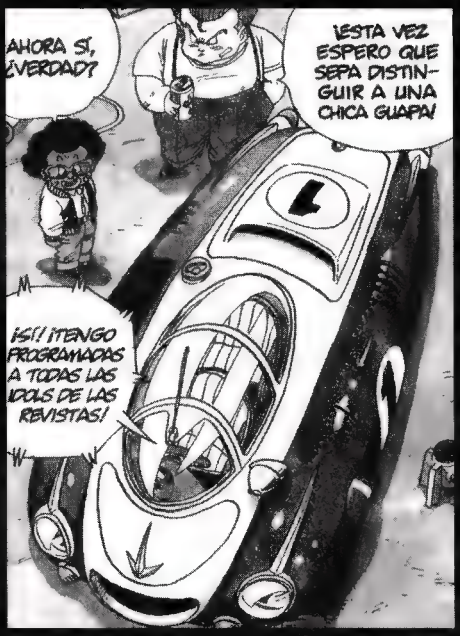
No por ellos vamos a dejar pasar este *Spiderman* que es el clásico más vigente de Marvel. La etapa Romita se inicia en 1966, y aunque pierde la creatividad, frescura y osadía narrativa de los mejores años de Ditko, no deja de ser sólida y disfrutable. Romita es peor historietista que Ditko, tiene menos imaginación y está menos acostumbrado al género superheroico, todo lo cual se nota en unos primeros números algo torpes. A la altura del nº 7, la segunda parte del choque con el Lagarto, se aprecia un cambio notable: Romita se ha asentado, está cómodo y se suelta más en el diseño de página y la composición, y hasta su dibujo mejora. Spiderman entra en su periodo de consolidación como estrella absoluta de Marvel, y eso es mérito de la imagen de marca creada por Romita. Villanos voluminosos -Rino, Kingpin-, líos sentimentales -Peter Parker se independiza- y jerga guatequera cortesía de un Stan Lee desesperado por estar "en la onda". Compárense estos tebeos con su versión actual para entender la diferencia entre "vivo" y "muerto".

SUPER LÓPEZ: 25 AÑOS DE SUPER LÓPEZ
Jan
Colección Olé! nº 33
Ediciones B
Color. 64 págs. 425 pts.
★★★☆

Con 25 años a sus espaldas de historietas de la más popular de sus creaciones, y ganado el favor de varias generaciones de lectores, creo que nadie puede discutirle ya a Juan López, Jan, el título de clásico vivo de nuestra historieta. A la merecida celebración de tamaño aniversario, viene a contribuir, de

TEATRO MANGA tomo 3
Akira Toriyama
Planeta-DeAgostini
B/N. 224 páginas. 1.200 ptas.
★★★☆

El *Teatro Manga* de Akira Toriyama está dedicado a recopilar historias cortas del creador de *Dragon Ball* y *Dr. Slump*, y su tercer tomo nos trae material reciente, producido entre 1988 y 1994. Se trata en total de cinco historias distintas (algunas de un solo capítulo y otras de hasta once), que nos devuelven muchos de los rasgos de Toriyama que ya tan familiares nos resultan. Así, diseños de personajes como Cashman, el Guerrero Ahorrador, que parece un hermano perdido de Célula, cierta obsesión de los personajes por


¿AHORA SÍ, ¿VERDAD?
¡ESTA VEZ ESPERO QUE SEPA DISTINGUIR A UNA CHICA GUAPA!
¡SÍ! ¡TENGO PROGRAMADAS A TODAS LAS IDOLS DE LAS REVISTAS!

las chicas guapas a las que nunca consiguen ligarse, y una ambientación que, como en casi todos los tebeos de Toriyama, resulta tan fantástica como verosímil. En general, predomina el tono humorístico, absurdo y ligero, aunque siempre a partir de argumentos repletos de acción. Es como si a Toriyama le divirtiera muchísimo dibujar peleas y al mismo tiempo no fuera capaz de tomárselas en serio. Lo mejor del tomo es *Go! go! Ackman*, el divertidísimo enfrentamiento entre un demonio quiere llevarse almas del mundo y un ángel que, para impedirlo, está dispuesto a recurrir a todos los medios, aunque finalmente acabe provocando más desgracias que el mismo demonio. Material propio de la escuela Bruguera.

forma un tanto roñosa, este álbum. Sin duda los dos López, el de papel y el de carne, hueso y lápiz en ristre, merecerían más que esta humilde recopilación. Un batiburrillo que reune una historieta conmemorativa, más varias otras de diferentes fechas y procedencias, incluyendo la estupenda *El Phantasma de la Teleure*, (aparecida en el *Mortadelo Extra 25 Aniversario de T.V.E.*), dos páginas de una surrealista entrevista a Superlópez, que nos permiten recordar que Jan es (y siempre ha sido) un autor diferente, un *retelling* del origen de nuestro héroe y la presentación del de sus espureos y mellizos hijos, una entrega de sus andanzas más primitivas, otra sorpresa breve pero brillante con fecha del 88, algunas *Tonterietas* y tres portadas de revistas por las que han pasado los personajes, con comentarios del propio Jan que nos dejan la miel en los labios de lo que pudo haber sido y no fue.
Para los acérrimos: imprescindible. No tanto, quizás, para lectores más ocasionales. Pero, por encima de todo: ¡felicidades Jan!

TERMINAL CITY
Dean Motter y Michael Lark
Norma
Serie limitada de 3 números
Color. 72 páginas. 975 ptas.
★★★☆

Terminal City es una ciudad ideada a partir de cómo entenderían la ciudad de los años noventa del siglo XX los visionarios de finales del siglo pasado y primeros años de éste. "Futurismo anticuado", como lo llama Motter, su creador, que se adhiere a las profecías de Verne, H.G. Wells o Fritz Lang. Así, tenemos una gran urbe pletórica de simbólicos y aparatosos edificios, coches que vuelan, trenes monorraíles y un curioso zoológico humano compuesto por personajes hastiados, perdedores, gángsters o extraños justicieros. Una mezcolanza a la que Motter dota de homogeneidad y sentido, atendiendo a todos los detalles, escribiendo con la precisión y la asepsia de un cirujano. Pero la sorpresa más agradable de *Terminal City*, la obra, es Michael Lark, su dibujante. Arrancar de influencias como Alex Toth, Daniel Torres o François Schuiten y salir indemne, con un grafismo limpio, escueto y peculiar, no es fácil. Lo mejor de Lark, además, es su buena puesta en escena, su sentido narrativo, y esa desinhibida planificación de páginas, mucho más cercana a la europea que a la más sistemática de los comic books al uso.
Terminal City es uno de esos pocos comics que pueden leerse sin temor al hastío que se está haciendo habitual.

THE TENTH
Beau Smith y Tony Daniel
Planeta-DeAgostini
Color. 32 páginas. 250 ptas.
★☆☆☆

Aunque no demasiado original, la idea sí tiene posibilidades: mezclar un planteamiento de manga de ciencia-ficción/acción con la estética y los modos Image. ¿Que está sobado? Sí. ¿Que desarrollado con cierta gracia puede dar un producto con gancho? También. Ahí apunta *The Tenth*, que tristemente falla el blanco por varios kilómetros.
The Tenth va de enormes y violentos monstruos artificiales, organizaciones secretas superpoderosas y

chicas semidesnudas de largas piernas que rebotan entre el monstruo bueno y los monstruos malos sin perder nunca la mirada angelical. Es difícil precisar más el argumento, porque el tebeo está hecho de tal manera que cuesta muchísimo entender el desarrollo de las acciones y adquirir la información necesaria para comprender a los personajes y el argumento. Al menos sin haber leído la miniserie previa, donde tal vez -o tal vez no- se explicaran las cosas convenientemente.
Se desperdicia así el talento de Tony Daniel, un dibujante que ha colaborado con McFarlane en *Spawn* -se nota mucho- y que ha caído víctima de su propia trampa de la "libertad creativa". Inferior a otros del mismo paquete, como *The Creech* o *The Pitt*.

USAGI YOJIMBO: DAISHO
Stan Sakai
Planeta-DeAgostini
B/N. 200 páginas. 1.295 ptas.

★

Segundo volumen de *Usagi Yojimbo* que llega a nuestro país, reafirmando las características que ya apuntaba el primero, *Sombras de muerte*. *Usagi* es una serie concebida para ser accesible a todos los públicos y a lectores ajenos al mundo del cómic, desarrollada con una narrativa eficacísima, unos dibujos límpidos y amables y de voluntad didáctica, moralizante y políticamente correcta. Por desgracia, también es una serie de planteamientos argumentales ramplones que abusa de tópicos demasiado simples y de la moraleja facilona que sólo puede despertar la inquietud y el asombro de lectores poco expertos. Casi todo lo que cuenta *Usagi* ya lo hemos leído en el libro de lectura del colegio o lo hemos visto en cualquier teleserie americana de aventuras.
El libro narra las andanzas de Miyamoto Usagi, un ronin -samurai sin dueño- en el Japón feudal del siglo XVI. Usagi es un conejo, y todos los personajes son animales antropomórficos, lo cual ablanda aún más el mensaje de las historias, que a veces llega a subrayarse tan poco discretamente como para poner en boca de un monje budista de hace 500 años un diálogo como *"Se cortan árboles y no se reforesta. Se persiguen animales hasta extinguirse. Se arroja basura a los mares y la tierra es violada y se arrancan sus minerales."* De buenas intenciones está empedrado el infierno.

LOS VENGADORES
Kurt Busiek y George Perez
Forum
Color. 24 páginas. 225 ptas.

★★

La Bruja Escarlata vestida de gitana y manteniendo extrañas relaciones con un ente de energía que se parece al Hombre Maravilla mientras la impasible Visión vigila desde lejos: Ojo de Halcón entusiasmado, precipitado, impaciente y temperamental; Carol Danvers angustiada por problemas que prefiere resolver en privado pero que indefectiblemente han de afectar al grupo: el Capitán América mandando y templando sin que nadie rechiste (bueno, menos el arquero); el gobierno intentando poner orden; el Escuadrón Supremo desafiando a los Héroes Más Poderosos del Mundo. ¡Esto son los Vengadores! O, por lo menos, lo eran hace 20 años, y está claro que Busiek ha decidido revitalizar el título estrella de la hornada *Heroes Return* echando una respetuosa mirada al pasado.
Aunque el trabajo de Busiek resulte algo forzado por momentos, Perez impone respeto con su especialidad: los cuadros multitudinarios. Este hombre nació para hacer creíbles a los superhéroes, y se crece cuanto mayor es el número de personajes.
Abigarrada y acartonada, sí, pero también exuberante, *Los Vengadores* es la serie que no puede dejar de comprar quien quiera vivir en el Universo Marvel de ahora mismo.

sala maravillas

PRESENTA

BENICÀSSIM

V FESTIVAL INTERNACIONAL DE MUSICA INDEPENDIENTE

99

Costa Azahar

- **Aforo limitado: 25.000 localidades.**
- **Conciertos 6, 7 y 8 de Agosto.**
- **CINE, TEATRO, MODA, CURSOS DE VERANO y ZONA DE ACAMPADA del 2 al 11 de Agosto.**
- **Venta de abonos a partir del 12 de abril en los puntos habituales.**
  Anticipada: 14.000 pesetas.
  Entregando la pulsera del FIB´98 en el punto de venta: 13.000 pesetas.
  Taquilla: 16.000 pesetas.
- **Página WEB: www.festival-benicassim.com**

COSTA AZAHAR
CASTELLÓN ESPAÑA

TURISME
GENERALITAT VALENCIANA

PATRONATO MUNICIPAL

Lander INTERNET www.lander.es

nitsa club

SOLD OUT

por Trajano Bermúdez

BATMAN

La principal cualidad de Batman como personaje es su asombrosa capacidad de adaptación a diferentes versiones y a diferentes épocas, que no admite comparación con la de ningún otro personaje de la cultura popular. Nadie tiene tantas caras distintas y hasta contradictorias como Batman. Pero todas forman parte de él y ninguna lo define por completo. Batman no es uno, es muchos, y todos los que han sido explican las razones de su éxito.

JUSTICIERO VIOLENTO

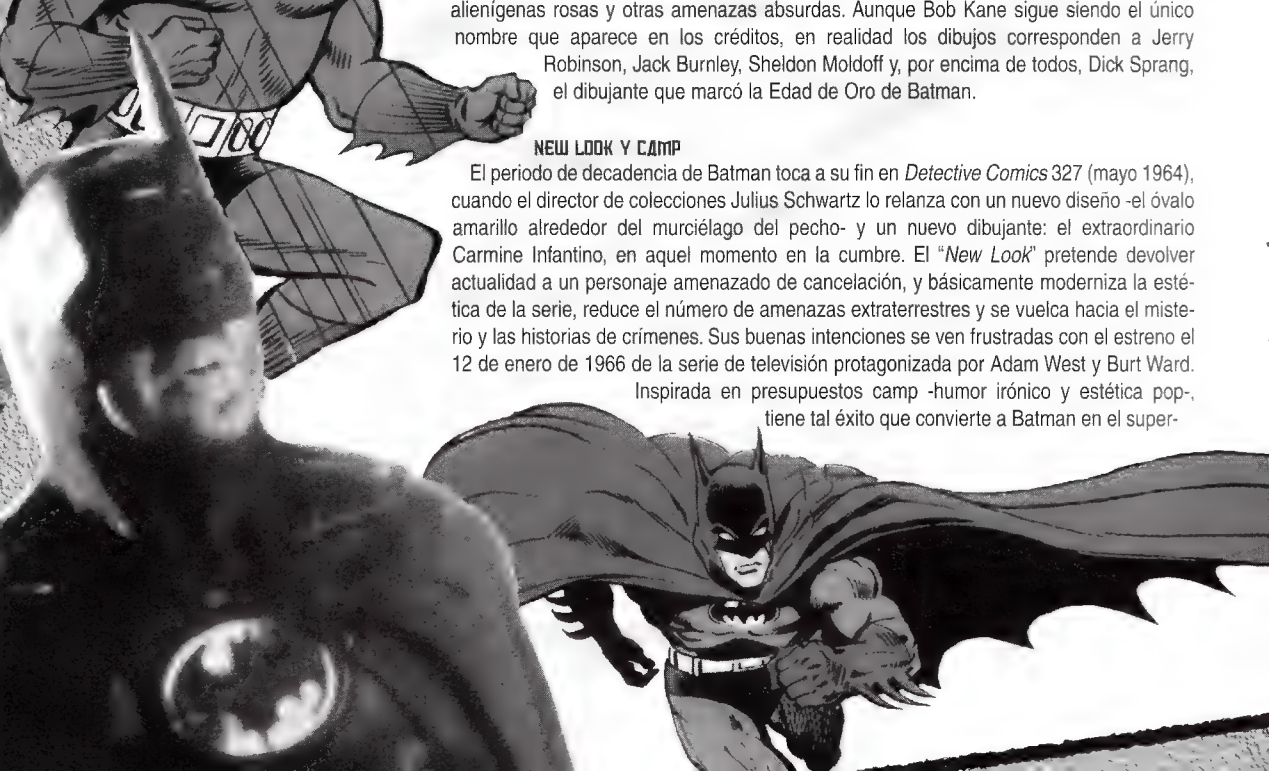
El primer Batman, nacido en las páginas de *Detective Comics* nº 27 (mayo 1939), obra de Bill Finger y Bob Kane, es apenas un prototipo de lo que vendrá. Inspirado en héroes pulp como Doc Savage y la Sombra, el Batman primitivo aplica su justicia con brutal violencia, recurriendo sin titubear a las armas de fuego. Este Batman de guiones burdos y dibujos toscos ofrece un segundo modelo a imitar dentro del naciente segmento de los superhéroes, que muy pronto va a resultar hegemónico dentro del comic book: el héroe encapuchado, oscuro y sin poderes. Servirá de molde, como Superman -el primer modelo-, para centenares de personajes.

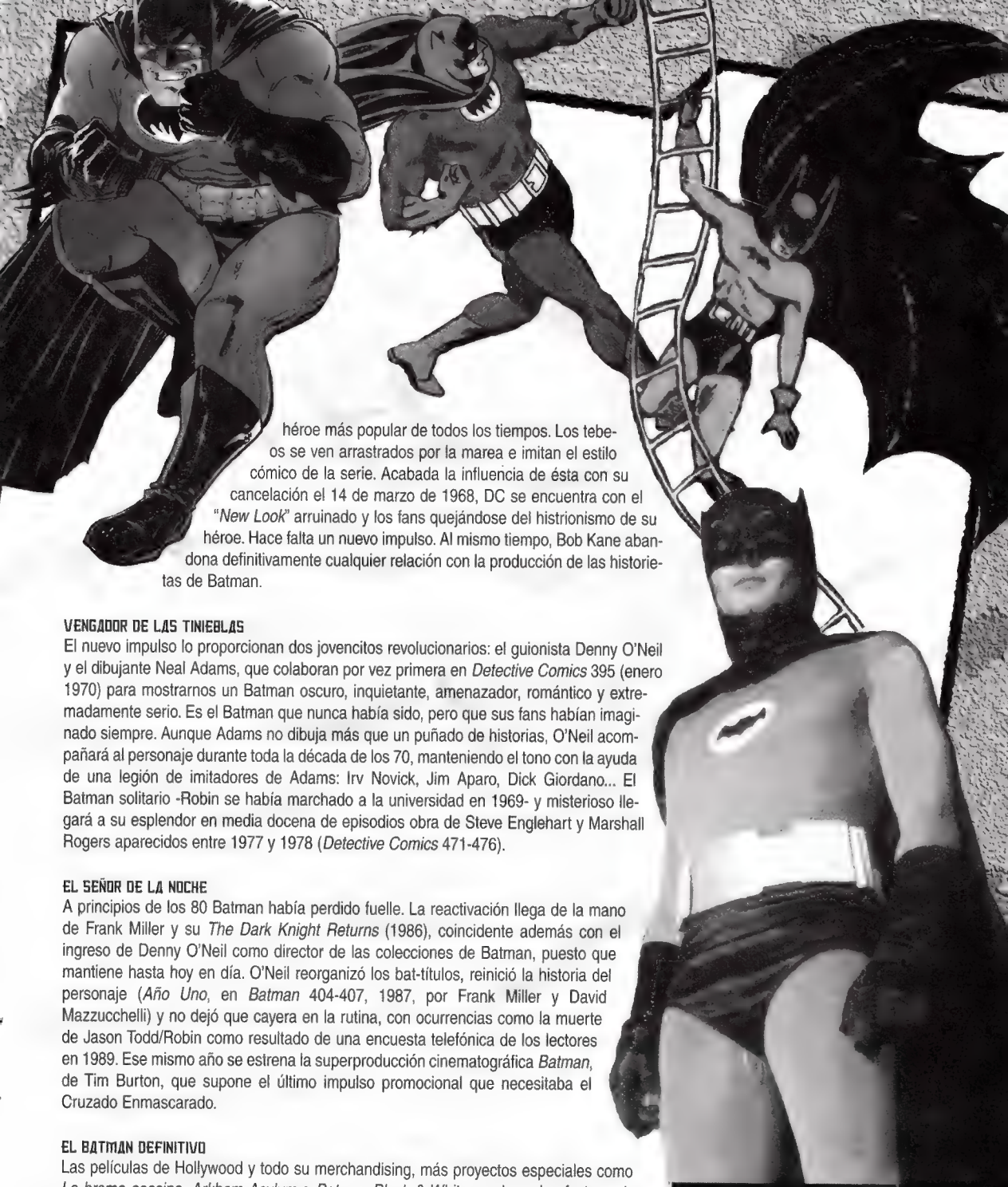
EJEMPLO DE CIVISMO

La consolidación del comic book como fuente de entretenimiento infantil y del superhéroe como su valor en alza provocará que DC trate de asear sus productos para satisfacer a padres y educadores. Batman deja de matar y adopta un compañero juvenil, Robin (abril 1940). Aparecen las señas de identidad: el alter ego, Bruce Wayne; la ciudad, Gotham City; el comisario Gordon y Alfred el mayordomo; la Batcueva, el Batmóvil; los enemigos, Joker, Catwoman, Pingüino, Dos Caras... Batman abandona su aire misterioso para convertirse en una figura cálida y cercana, un buen vecino en el que se puede confiar. El Batman diurno y sonriente prosperará durante los 50 y decaerá a principios de los 60 por el agotamiento de la fórmula, lo que lleva al Hombre Murciélago a convertirse en adversario de alienígenas rosas y otras amenazas absurdas. Aunque Bob Kane sigue siendo el único nombre que aparece en los créditos, en realidad los dibujos corresponden a Jerry Robinson, Jack Burnley, Sheldon Moldoff y, por encima de todos, Dick Sprang, el dibujante que marcó la Edad de Oro de Batman.

NEW LOOK Y CAMP

El periodo de decadencia de Batman toca a su fin en *Detective Comics* 327 (mayo 1964), cuando el director de colecciones Julius Schwartz lo relanza con un nuevo diseño -el óvalo amarillo alrededor del murciélago del pecho- y un nuevo dibujante: el extraordinario Carmine Infantino, en aquel momento en la cumbre. El "*New Look*" pretende devolver actualidad a un personaje amenazado de cancelación, y básicamente moderniza la estética de la serie, reduce el número de amenazas extraterrestres y se vuelca hacia el misterio y las historias de crímenes. Sus buenas intenciones se ven frustradas con el estreno el 12 de enero de 1966 de la serie de televisión protagonizada por Adam West y Burt Ward. Inspirada en presupuestos camp -humor irónico y estética pop-, tiene tal éxito que convierte a Batman en el super-





héroe más popular de todos los tiempos. Los tebeos se ven arrastrados por la marea e imitan el estilo cómico de la serie. Acabada la influencia de ésta con su cancelación el 14 de marzo de 1968, DC se encuentra con el "*New Look*" arruinado y los fans quejándose del histrionismo de su héroe. Hace falta un nuevo impulso. Al mismo tiempo, Bob Kane abandona definitivamente cualquier relación con la producción de las historietas de Batman.

VENGADOR DE LAS TINIEBLAS

El nuevo impulso lo proporcionan dos jovencitos revolucionarios: el guionista Denny O'Neil y el dibujante Neal Adams, que colaboran por vez primera en *Detective Comics* 395 (enero 1970) para mostrarnos un Batman oscuro, inquietante, amenazador, romántico y extremadamente serio. Es el Batman que nunca había sido, pero que sus fans habían imaginado siempre. Aunque Adams no dibuja más que un puñado de historias, O'Neil acompañará al personaje durante toda la década de los 70, manteniendo el tono con la ayuda de una legión de imitadores de Adams: Irv Novick, Jim Aparo, Dick Giordano... El Batman solitario -Robin se había marchado a la universidad en 1969- y misterioso llegará a su esplendor en media docena de episodios obra de Steve Englehart y Marshall Rogers aparecidos entre 1977 y 1978 (*Detective Comics* 471-476).

EL SEÑOR DE LA NOCHE

A principios de los 80 Batman había perdido fuelle. La reactivación llega de la mano de Frank Miller y su *The Dark Knight Returns* (1986), coincidente además con el ingreso de Denny O'Neil como director de las colecciones de Batman, puesto que mantiene hasta hoy en día. O'Neil reorganizó los bat-títulos, reinició la historia del personaje (*Año Uno*, en *Batman* 404-407, 1987, por Frank Miller y David Mazzucchelli) y no dejó que cayera en la rutina, con ocurrencias como la muerte de Jason Todd/Robin como resultado de una encuesta telefónica de los lectores en 1989. Ese mismo año se estrena la superproducción cinematográfica *Batman*, de Tim Burton, que supone el último impulso promocional que necesitaba el Cruzado Enmascarado.

EL BATMAN DEFINITIVO

Las películas de Hollywood y todo su merchandising, más proyectos especiales como *La broma asesina*, *Arkham Asylum* o *Batman Black & White* y golpes de efecto en las series regulares, como la derrota de Batman en *Knightfall* o la destrucción de Gotham City en la actual *No Man's Land*, han mantenido vivo al personaje, que a partir de 1992 ha añadido una nueva encarnación que casi puede considerarse definitiva: la serie televisiva de animación producida por Paul Dini y Bruce Timm, entre otros, y que ha tenido excelentes secuelas en cómic. *Batman: The Animated Series* ha sabido glosar y refundir todos los rasgos de los Batman anteriores en una visión única e integradora. Este Batman es el de siempre y es nuevo, es reconocible y es diferente. Es, en suma, fiel a su adaptable personalidad.

LECTURAS RECOMENDADAS:

***Batman: El Regreso del Caballero Nocturno* (Vid), *Batman: Amor Loco* (Zinco), *Batman: Año Uno* (*Batman* 1-3, Zinco), *Las mejores historias de Batman jamás contadas* (Zinco), *Clásicos DC* nos. 3-9 (Zinco).**

EN 1999, BATMAN CUMPLE 60 AÑOS, Y PARA CELEBRARLO... ¡SE ENCUENTRA CON GOTHAM CITY ARRASADA! ¿SE HA VUELTO LOCA DC? ¿HASTA QUÉ PUNTO ESTÁ DISPUESTA A DEJAR QUE SU PERSONAJE MÁS VALIOSO VEA ALTERADAS SUS CIRCUNSTANCIAS Y SU IDENTIDAD? ¿SE TRATA SIMPLEMENTE DE OTRO TRUCO COMERCIAL O DE UNA DE LAS AVENTURAS MÁS ARRIESGADAS JAMÁS EMPRENDIDAS POR UN HÉROE POPULAR? *NO MAN'S LAND* ES DEMASIADO GRANDE PARA DAR UNA RESPUESTA FÁCIL.

Texto: Trajano Bermúdez

desolada

Batman vuelve a empezar en NO MAN'S LAND

Los superhéroes originales están entrando en la edad de la prejubilación. El año pasado Superman cumplió 60 años, y en éste es Batman el del aniversario. Próximamente, se convertirán en sexagenarios Namor, la Antorcha Humana original, el Capitán Marvel original, Robin, Spirit, el Capitán América, Wonder Woman y Plastic Man. Ninguno de ellos lleva los años tan bien como el Señor de la Noche, a quien DC ha preparado un 1999 de lo más movidito, empezando por privarle de aquello a lo que ha consagrado toda su vida: Gotham City.

UN DESASTRE EN CUATRO FASES

Durante casi dos años, el equipo editorial de DC dirigido por Denny O'Neil ha estado sirviendo a los lectores una dieta regular de aquello que tanto se echa en falta en el sofisticado mundo de los superhéroes actuales: buenas historias con un principio y un final, bien dibujadas, accesibles a lectores casuales y alejadas de los complejos y repetitivos *mega-crossovers*. Con equipos creativos tan sólidos y complementarios como Doug Moench y Kelley Jones (*Batman*), Chuck Dixon y Graham Nolan (*Detective Comics*) y Alan Grant y Mark Buckingham (*Shadow of the Bat*), la situación parecía ideal. ¿O no? "*Durante 20 meses les dimos a los fans exactamente lo que decían que querían* -explica O'Neil-. *Ni crossovers, ni portadas especiales, ni trucos de ninguna clase, y recibimos escaso apoyo. No es que las ventas cayeran en picado ni nada parecido, pero no pude percibir el más mínimo apoyo exterior.*" Eso, unido al espíritu aventurero de O'Neil -recordemos que fue él quien asumió la responsabilidad de matar a Robin/Jason Todd como consecuencia de una encuesta telefónica de los lectores-, facilitó la situación propicia cuando Jordan Gorfinkel, uno de los ayudantes de O'Neil, llegó a redacción un lunes con la idea que se le había ocurrido durante el fin de semana: ¿Y si arrasamos Gotham City? Durante la saga *Contagio*, publicada en 1996, Gotham ya había sufrido las consecuencias de una plaga espantosa, pero esto iría mucho más allá. Se trataba de hacer escombros la ciudad, aislarla del resto del país, declararla zona sin ley y convertirla en un territorio salvaje donde nada de lo que ha representado Batman hasta ahora tendría significado, donde nada funciona igual y donde las soluciones a los problemas son inesperadas, porque los problemas son inesperados. Dicho de otra manera: situar a Batman en un entorno donde no se pueden desarrollar historias "de Batman". Para llevar a cabo un plan tan grandioso, el Bat-equipo concibió un desastre en cuatro fases.

FASE UNO: CATACLISMO

Cataclismo, la primera fase del proceso, ocupa 17 capítulos a lo largo de numerosas series (las de Batman, más *Catwoman, Azrael, Robin, Nightwing* y algunos especiales). El argumento es bien sencillo: un impresionante terremoto destruye Gotham City. Completamente. Sólo algunos edificios -aquellos propiedad de Bruce Wayne, que estaban asegurados contra seísmos- se salvan de la purga. El resto de la ciudad queda convertido en un amasijo de ruinas, y las víctimas mortales se cuentan por millones. No es una historia de villanos ni de planes maquiavélicos, es una inmensa película de desastres que sirve para que los autores demuestren su versatilidad entregándonos algunos emocionantísimos lances en los que, simplemente, se trata de descubrir el destino de los pasajeros de un autobús hundido en una grieta. Trepidante y sorprendente, *Cataclismo* abre la saga a lo grande.

FASE DOS: AFTERSHOCK

La Gotham City devastada tiene que afrontar las consecuencias de la catástrofe. *Aftershock* nos sirve para familiarizarnos con el nuevo decorado. No hay luz, no hay gas, no hay agua corriente, no hay comida, no hay viviendas, no hay vías de comunicación. El Batmóvil ya no puede surcar unas calles inhabilitadas e infestadas de cadáveres. Algunos de los ciudadanos que no han muerto, han quedado aislados y recurren al canibalismo. Gotham ya no es una ciudad, es una jungla. Los contingentes de emergencia no dan abasto para paliar el desastre. →

IT'S SOMETHING NEW FOR ME. GOING OUT IN THE DAY. IN COSTUME.
NOW HEAR THIS! SCARFACE IS FINISHED! THIS IS NOW TERRITORY OF THE BATMAN!

FASE TRES: THE ROAD TO NO MAN'S LAND

Tras la catástrofe, es necesario reaccionar. Para sorpresa de las últimas fuerzas vivas de Gotham -encabezadas por Bruce Wayne-, el resto de los Estados Unidos no parece demasiado dispuesto a arrimar el hombro. La reconstrucción de Gotham sería demasiado costosa, y al fin y al cabo la ciudad se ha ganado fama de foco de desgracias y delincuencia extravagante. Gotham tiene mala reputación, y ni siquiera los esfuerzos de Wayne ante el senado sirven para evitar una decisión drástica: abandonarla a su suerte. Se establece un plazo para que todo el que quiera abandonar Gotham lo haga. El éxodo es generalizado. Cumplida la fecha, el llamado Lunes Negro todas las vías de comunicación con Gotham son cortadas. La entrada y salida de lo que fue Gotham City está prohibida. *Road to No Man's Land* sirve también como despedida de los equipos creativos que hasta ese momento llevaban las riendas del Murciélago. Particularmente significativa es la marcha del guionista Alan Grant de *Shadow of the Bat*, título que había escrito ininterrumpidamente desde el número 1 hasta el 82.

FASE CUATRO: TIERRA DE NADIE

Así desembocamos en la situación actual: *No Man's Land*. En la Tierra de Nadie no existe la ley (de hecho, la primera saga se titula *No Law and a New Order, Sin ley y con un nuevo orden*), por no hablar de los artículos y bienes de primera necesidad. A pesar de las advertencias federales, muchas personas se han quedado en Gotham City, cada cual por sus propios motivos. Entre ellas, Jim Gordon y otros miembros del extinto Cuerpo de Policía, y también un buen número de criminales fugados de Arkham. Robin se ha marchado a Keystone City (hogar de Flash), Nightwing vive en Blüdhaven y a Batman, que ha perdido la Batcueva y la mansión como consecuencia del terremoto, no se le ha visto en tres meses. La ciudad está dividida en territorios dominados por pandillas callejeras que marcan sus fronteras con graffitis. Una de las pandillas es la de los ex-policías, otras están lideradas por criminales como la Máscara Negra, Scarface o Dos Caras. El Pingüino mantiene su corrupto imperio y domina el tráfico de mercancías valiosas -valiosas como una manzana fresca, munición para armas o una linterna que funcione, cosas todas más codiciadas que un diamante- y el Joker, libre, aguarda su momento.

LEVANTAR LA CIVILIZACIÓN

En realidad, *No Man's Land* no se plantea como una historia de Batman, sino como una historial coral, grandiosa, donde el auténtico protagonista es el pueblo de Gotham, reducido a un estado primitivo a partir del cual tendrá que ir penosamente reconstruyendo las normas de la civilización más elementales. Destacado será el papel que van a jugar en esta historia Gordon, sus fieles y su hija, Barbara, que cargarán con el peso de representar a la parte honrada de la ciudadanía de Gotham. Tras el terremoto, Gordon intentó conseguir trabajo en otros departamentos de policía, pero su dependencia de Batman le había convertido en un hazmerreír, un ejemplo de policía incapaz de controlar la actividad delictiva en su ciudad si no era recurriendo a la ayuda de un vigilante enmascarado. Amargado, Gordon regresa a Gotham para quedarse y encabeza una pequeña fuerza de resistencia frente al caos. También alimenta resentimientos hacia Batman, culpable de su desprestigio y desaparecido cuando más lo necesitaba la ciudad.

UN NUEVO SISTEMA

Batman regresará, por supuesto, aunque su paradero durante esos tres meses será un misterio durante algún tiempo. A su lado tendrá la ayuda de Huntress, que permanece en Gotham, y de una nueva Batgirl. Para narrar esta enorme historia, O'Neil ha establecido un nuevo sistema de trabajo: las tres colecciones de Batman (*Batman, Detective Comics, Shadow of the Bat*) funcionarán como una sola, y las sagas se continuarán de una a otra. Los equipos creativos, completamente nuevos, harán una saga y cederán el paso a otro equipo, que hará la siguiente, y así sucesivamente. Con este sistema se consigue ofrecer una historia coherente de 36 episodios a lo largo de un año y, además, se captan nuevos valores que

insuflen sangre fresca con visiones renovadas del Señor de la Noche. Entre los nombres fichados para *No Man's Land* se encuentran los de Bob Gale, Jason Pearson, Alex Maleev, Devin Grayson, Dale Eaglesham, Ian Edington, D'Israeli, Greg Rucka, Frank Teran, Dan Jurgens, Bill Sienkiewicz, Larry Hama, Lisa Klink, Guy Davis, Kelley Puckett, Jon Bogdanove y Phil Winslade. Un equipo sorprendente que trae aportaciones externas al mundo del cómic, como la del novelista Greg Rucka o la fundamental de Bob Gale, guionista de la película *Regreso al futuro* que se ha responsabilizado de *No Law and a New Order*, la primera saga, con resultados más que brillantes. El arranque de *No Man's Land* que han entregado Gale y el dibujante búlgaro Maleev ha sido tan excepcional que todos los que se esperaban que este arriesgado montaje fuese otro estúpido truquito comercial esperan ahora con impaciencia los siguientes capítulos de la historia.

BATMAN DE DÍA

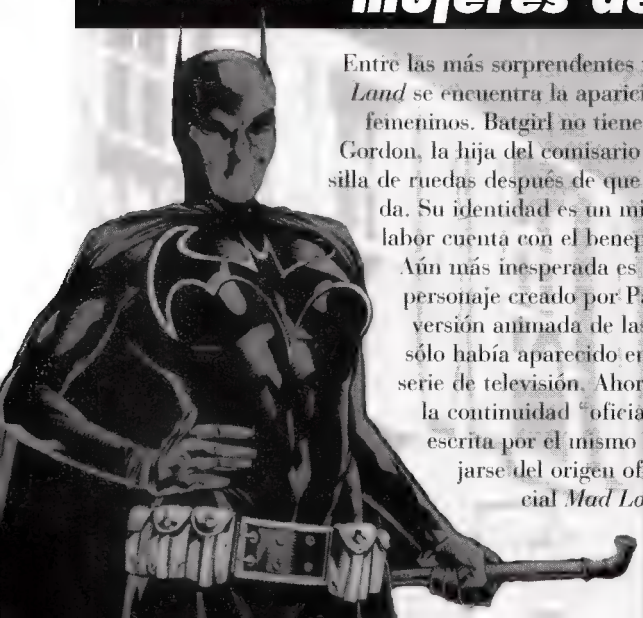
O'Neil parece dispuesto a demostrar que se puede hacer un *Big Event* que además sea una gran historia. Además de inventar un planteamiento novedoso para un personaje tan sobado, además de atreverse con un tono crudo y hasta adulto para el relato, además de desfigurar los rasgos más conocidos del personaje más conocido de la editorial, *No Man's Land* no olvida quién es el héroe que lleva en portada. "*Desde que Denny O'Neil reinició el reloj con Año Uno hace casi 10 años, hemos estado viviendo en tiempo real* -afirma Jordan Gorfinkel.- *Esta historia nos permite preguntarnos, ¿dónde está Batman 10 años después? En Año Uno, Bruce era joven, ingenuo, apasionado... Iba a cambiar el mundo, o al menos Gotham, él solo. 10 años después es mayor, más sabio, y tiene varios socios. ¿Cómo ve su misión, sus capacidades, y sus posibilidades de tener éxito en ese objetivo? En esencia, esto será una secuela espiritual de Año Uno. Casi Batman: Año Diez.*" *No Man's Land* también plantea ciertas cuestiones inevitables. Para responder a la más obvia, ¿qué hacen el resto de los superhéroes que no ayudan a Gotham City?, hay que acudir a *JLA* #31 y a *Batman* #556, donde Superman acude a Gotham cargado de superpoderes e ingenuidad y recibe un baño de realidad. Para responder a otra más morbosa que hace referencia a los rumores sobre relaciones "explícitas" entre Batman y Catwoman o Nightwing y Oráculo, Gorfinkel dice "*La forma en que los personajes contemplan su mundo se verá afectada por su interacción con esta Gomorra contemporánea. Es el síndrome del fin del mundo. La situación parece desesperada, así que... ¡todo está permitido!*" Uno de los puntos más controvertidos será el abandono del estatus de "mito urbano". Hasta ahora, Batman se consideraba un mito urbano porque no había pruebas de su existencia, sólo sale de noche y muy pocas personas le han visto, e incluso los que lo han hecho no tienen una percepción muy clara de quién o qué es. En *No Man's Land*, Batman se ve obligado a abandonar esa posición ambigua para actuar de día y mostrarse a la gente, con el fin de obtener su confianza. Es una variación radical del personaje forzada por las circunstancias.

VOLVER A EMPEZAR

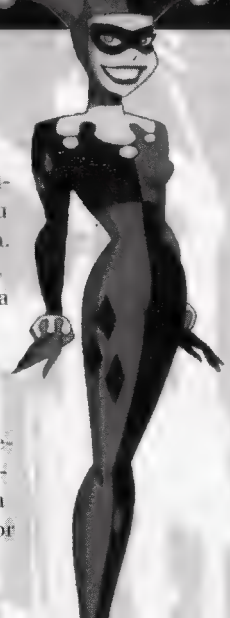
El arranque de *No Man's Land* -que empezó en enero con un especial con portada lenticular de Alex Ross- ha sido un éxito tan arrollador que en marzo DC ya se ha visto obligada a publicar un tomo recopilatorio de la primera saga, *No Law and a New Order*. A pesar de ello, *No Man's Land* tocará a su fin en el 2000, fecha para la cual O'Neil tendrá que sacarse un nuevo conejo de la chistera. Los rumores más insistentes apuntan a que todo desembocará en un relanzamiento de Batman con nuevas colecciones, nuevos diseños de personajes y, por supuesto, nuevos números uno. Todo lo cual estará muy bien, siempre que nos sirva de excusa para seguir leyendo excelentes historias.

[*Declaraciones de O'Neil y Gorfinkel, procedentes de Mania, de Michael Doran; http://www.mania.com*]

mujeres de gotham

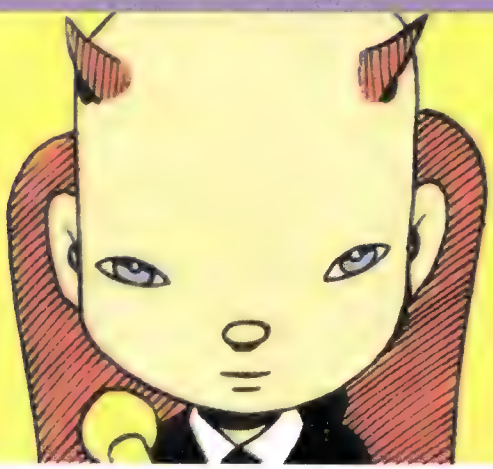


Entre las más sorprendentes novedades que trae *No Man's Land* se encuentra la aparición de dos nuevos personajes femeninos. Batgirl no tiene nada que ver con Barbara Gordon, la hija del comisario que quedó confinada en una silla de ruedas después de que el Joker le destrozara la espalda. Su identidad es un misterio, aunque de momento su labor cuenta con el beneplácito del héroe que la inspira. Aún más inesperada es la aparición de Harley Quinn, personaje creado por Paul Dini y Bruce Timm para la versión animada de las aventuras de Batman y que sólo había aparecido en los tebeos que adaptan la serie de televisión. Ahora, Harley se incorporará a la continuidad "oficial" de Batman en una historia escrita por el mismo Dini, que ha prometido no alejarse del origen ofrecido en el galardonado especial *Mad Love*: una psiquiatra de Arkham fascinada morbosamente por el Joker.



MIGUEL ÁNGEL MARTÍN

SEX & FUN



V1: Miguel Ángel, la pregunta del millón: ¿de dónde sacas las ideas?

MAM: Información. Mucha información y una forma de procesarla que responde a mi manera de ser y a mi manera de pensar. Aunque aclaro, ya de un principio, que no siempre me identifico ni con los contenidos de mis historietas ni con lo que hacen mis personajes. Con algunos sí, claro, pero la mayoría me parecen unos hijos de puta. En fin, lo aclaro porque la gente suele asociar lo que están leyendo ahí conmigo, y aunque algunas veces no digo que no sea así, pero otras muchas taxativamente no. Pero bueno, las fuentes de inspiración para mis historietas son los periódicos, la televisión, los documentales, el telediario... la prensa es una auténtica mina. Además, de un tiempo a esta parte, no lo he comprobado todavía artículo por artículo pero es la impresión que tengo, la información de política está disminuyendo en beneficio de la información de sociedad y de la científica, lo cual a mí me parece fabuloso, porque ahí puedes encontrar montones de cosas muy interesantes para utilizar en las historietas. De hecho me han felicitado en varias ocasiones: "Joder, qué bueno es esto". Pues mira, lo saqué de este recorte. Ahí juego con una ventaja, y es que la mayoría de los lectores de comics no leen periódicos [*risas*]. En *Snuff 2000*, por ejemplo, muchas veces las historias parten de esas citas que incluyo en ellas. Es decir, que si pongo la

"ALGUNAS PERSONAS ME HAN LLAMADO FASCISTA Y MACHISTA. EVIDENTEMENTE NO HAN ENTENDIDO NADA"

cita no es por tirarme el rollo y decir "mira qué listo soy" —salvo una vez que cite a Cioran, y no es que me arrepienta, aunque igual quedó un poco pedante—, sino para que se entienda lo que voy a contar luego. Por ejemplo, cogí una frase de una entrevista que le habían hecho a un asesino que decía que prefería matar pijas que *hippies*, o algo así. Yo entiendo que eso es tan demencial, que como prólogo queda gracioso. A lo mejor a la gente no le hace gracia, pero yo creo que una estupidez de ese calibre solo se le puede ocurrir a un imbécil. Para que luego digan que los asesinos son inteligentes. ¡Pero si la mayoría son rematadamente tontos, ahí está la prueba! Y si la gente al leer el tebeo no se da cuenta pues, joder, si es que ahí está la portada, mírala. ¿Quién se puede tomar en serio un cómic con una portada así?

V1: ¿Y no te preocupa que haya lectores que al leer esta historia que mencionabas, cuya cita acababa diciendo algo así como "alguna vez matarán a una mujer que no se lo merezca", puedan sentirse plenamente identificados y exclamen: "es que sí, que tiene razón, que son todas unas putas"?

MAM: Yo, aunque en mi fuero interno no sé si me lo acabo de creer del todo, siempre apuesto por la inteligencia. Y además creo que mis lectores, por el trato que he tenido con ellos, suelen ser gente inteligente y con sentido del humor, lo cual me alegra mucho. Por otra parte, de *Psycopathia Sexualis*, por ejemplo, se han vendido unos 4.000 ejemplares. Evidentemente, no sé quiénes son esas 4.000 personas que se lo han comprado. Sé de algunas que me han llamado fascista y machista, evidentemente no han entendido nada, y sé de otras que se han reído a gusto. ¿Los demás? No sé, a lo mejor estarán en casa troceando a su madre, siguiendo las instrucciones. En todo caso yo no me hago responsable de eso, porque por esa regla de tres cualquier cosa sería inducción a algo: "pues es que de pequeño mi madre me dio un azote y eso me marcó tanto...". Ah, entonces es tu madre la culpable de que tú seas un asesino ¿no?

V1: Ese sentido del humor a través del exceso, ¿no te obliga a crear unos planteamientos cada vez más radicales, cada vez más increíbles?

MAM: Ese fue mi planteamiento para *Psycopahtia*, a ver qué hago para rizar el rizo. Y como será que un día me dice Toutain: "Mira, no es que quiera censurarte, es que sencillamente mi moral personal no me permite publicar esto, por favor, entiéndeme", el tío muy amable y tal. "Yo lo que estoy viendo aquí es que cada vez estás aumentando el nivel de retorcimiento, porque ya no sabes qué hacer para impactar, pero has llegado a un tope que yo ya no te puedo publicar". En una ocasión en la que no tenía demasiado trabajo llegué a hacer tres historietas de golpe y a enviarlas de una tacada, y se corrió por ahí el bulo de que yo enviaba dos o tres historietas para que allí escogieran una, y no, no. Yo enviaba tres para que se publicaran todas, que tampoco soy tan *sobrao*.

V1: ¿No crees que en ocasiones llegas a expresar puntos de vista contradictorios en tus historietas? Estoy pensando, por ejemplo, en *The Space Between*, en la que unos estímulos externos extremadamente violentos son interiorizados por unos personajes que luego dirigen esa violencia sobre sí mismos, suicidándose. Es decir, un trabajo casi con moraleja y desde luego completamente opuesto a *Snuff 2000*, donde ofreces una reproducción clínica de esos estímulos anteriormente presentados como dañinos.

MAM: Efectivamente. Pero es que hay muchas formas de tratar la violencia, igual que hay muchas formas de tratar una relación amorosa, por ejemplo, que estamos hartos de verlas en el cine sin que nadie se lamente de que haya un exceso de relaciones amorosas en las películas. Y la forma en que yo la he tratado creo que no es muy común, ni en el cine ni en el cómic. Y tú lo acabas de apuntar, la violencia que hay en *The Space Between* y la relación de los personajes con ella es completamente diferente a la que se establece en *Snuff 2000*. Y eso dentro de la obra de un mismo autor, que si empiezas a comparar con otros productos de violencia que hay alrededor, pues las diferencias son más abismales aún. Por eso quiero dar un toque de atención. Cuando se dice: "tanta violencia", cuidado, que la violencia hay muchas formas de tratarla y de expresarla, igual que pasa con el humor y todo tipo de sentimientos. Y a mí me interesa explorarla desde diversas perspectivas, sin dejar nunca nada atrás. Creo que fue un escritor argentino, ahora no me acuerdo del nombre, quien dijo que en el arte —yo, cuando digo arte, siempre entre comillas y en letras pequeñas, eh— no hay progresos, sino alternativas, y yo lo que estoy abriendo simplemente son alternativas a mi propia obra y con respecto a la de los demás. Nunca quemo etapas ni cierro puertas, sencillamente voy abriendo otras, si puedo, y trabajando en diferentes campos.

EL PROBLEMA ES QUE NO QUIERE ABORTAR AUNQUE TAMPOCO ME PRESIONA PARA QUE LO ACEPTE...
ES IGUAL. LA HAS CAGADO BIEN. QUÉ HIJA DE PUTA.

cultura viva

Artes plásticas y visuales

Sala Amadís

Música

Teatro

Investigación

injuve 99

El programa de promoción cultural del Instituto de la Juventud tiene como objetivo, favorecer el desarrollo creativo y profesional de las nuevas promociones en su incorporación al mercado artístico, además de ofrecer a los jóvenes y a la sociedad en su conjunto el disfrute de la cultura y la difusión de sus valores.

Juventud JC y Cultura

Muestra de Arte

Certamen de Cómic

Certamen de Vídeo
Creación, infografía, documental y ficción

Certamen de Fotografía

Circuitos de Música
Clásica, jazz, folk, canción de autor y otras músicas

Campos de Composición

Manuales de Creación
Concurso de textos teatrales para jóvenes autores

Certamen Jóvenes Investigadores

Exposiciones

MINISTERIO DE TRABAJO Y ASUNTOS SOCIALES
INSTITUTO DE LA JUVENTUD

Organismos de Juventud de las Comunidades Autónomas

injuve
Tel. 913 477 835 - 55 - 67
www.mtas.es/injuve
E-mail: programas@mtas.es

Colaboran:
Ministerio de Educación y Cultura
AECI
Círculo de Bellas Artes
Kodak
Revista FOTO
Hazen

GENERACION X

ESPECIALISTAS EN COMIC U.S.A, ROL, CIENCIA FICCIÓN, STAR WARS, STAR TREK.

TRES TIENDAS EN MADRID A TU SERVICIO:

C/ Galileo nº 14
Tfn- 91 447 07 46
Metro - San Bernardo

C/ General Pardiñas 31
Tfn- 91 435 23 12
Metro - Goya

C/ Fermín Caballero 57
Tfn- 91 730 01 68
Metro - Herrera Oria

www.generacionx.es

PEDIDOS POR TELEFONO Y E-MAIL. VENTA POR CORREO A TODA **ESPAÑA**

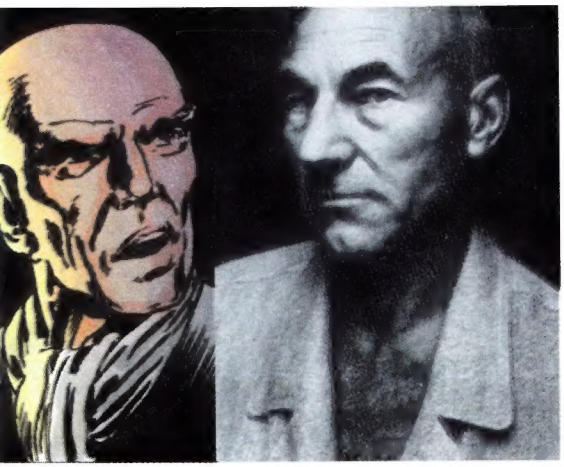
MADRID COMICS

Silva, 17 28004 MADRID
Telf. 91 559 13 64 Fax. 91 559 13 64
Abierto de Lunes a Sábado de 10 a 21 horas

NOCHE DE ESTRENO

POR DAVID MUÑOZ

Esta sección está dedicada a hablar de las adaptaciones de comics a cine y televisión. Ya, ya lo sé, la mayor parte de las noticias que voy a dar nunca pasarán de ser un simple rumor, de todos los proyectos que mencionaré sólo se harán realidad dos o tres, e incluso cuando estos se estrenen lo más probable es que lo lamentemos. Sin embargo... no podemos evitar pensar en lo mucho que puede dar de sí el gótico universo de *Hellboy* en la gran pantalla, o de darle vueltas a los actores ideales para la película de los *X-Men*. Porque somos así de ingenuos y seguimos creyendo que alguien, en algún momento, conseguirá lo imposible: llevar al cine un cómic y hacerlo bien. Ocurra o no el milagro, procuraré manteneros puntualmente informados de todo lo que ocurra. Para empezar, vamos a repasar la situación actual de algunos de los proyectos que más han dado que hablar últimamente.



La adaptación del SANDMAN de Neil Gaiman sigue en marcha. La primera versión del guión la escribieron Ted Elliott y Terry Rossio (*La máscara del Zorro*) y la segunda Roger Avary, el coguionista de Quentin Tarantino en *Pulp Fiction*. Avary, que también iba a ser el director, fue despedido el año pasado por el productor Jon Peters porque al parecer quería hacer un filme demasiado "artístico" y lo que Peters tenía en la cabeza era una película... ¡de acción! Por eso, la última versión, escrita por William Farmer, es extremadamente violenta y tiene más bien poco que ver con el cómic. Mientras tanto, Gaiman está escribiendo una película de MODESTY BLAISE, acaba de firmar con Jim Henson Productions para que lleven al cine su novela (y también serie de televisión en Inglaterra hace un par de años) NEVERWHERE y está en tratos con Miramax para que pongan en marcha una adaptación de STARDUST de la que él también escribiría el guión.

Otro proyecto con un largo historial de cambios es el X-MEN de Bryan Singer (*Sospechosos habituales*). El rodaje debía comenzar este mismo mes, pero la versión del guión que defiende Singer, bastante fiel a los comics de la era Claremont, es "demasiado deprimente" según los productores, y probablemente haya más retrasos. En cuanto a actores, sólo se sabe que a Patrick Stewart le han ofrecido interpretar al Profesor-X y que Russell Crowe puede acabar siendo Lobezno y Angela Bassett, Tormenta. Siguiendo con Marvel, parece que la película de LOS CUATRO FANTÁSTICOS, producida por Chris Columbus (*Solo en casa*) y con guión de Sam Hamm (*Batman*) se filmará el año que viene, mientras que la preproducción de la secuela de la taquillera BLADE comenzará en breve. Wesley Snipes será de nuevo el protagonista y, si el guionista David Goyer, autor también de la primera parte, se sale con la suya, el hierático caza vampiros se enfrentará a Morbius. Para acabar, os recordamos que la película de SUPERMAN sigue en marcha tras la deserción de Tim Burton. Nicolas Cage continúa decidido a calzarse las mallas del hombre de acero, y hay un nuevo guión de Dan Gilroy (*Freejack*) que esperemos sea algo más respetuoso con el personaje que el que escribió Kevin Smith. De momento, está previsto que el rodaje comience este verano para que la película pueda estrenarse el 4 de julio del 2000. El director no está decidido pero puede ser Shekhar Kapur (*Elizabeth*). Y no, de SPIDER-MAN aún no se sabe nada. Cameron dice un día que sí, al otro que no... En fin, seguid atentos a esta sintonía.

NO TE LO PIERDAS

La caótica forma en la que Antena 3 está emitiendo la serie *Los Simpson* (intercalando episodios de diferentes temporadas, repitiendo los que les parece), merecería por si sola un artículo lleno de improperios, pero como la función de está sección es hacer recomendaciones y no saldar cuentas, lo dejaremos para otra ocasión. Simplemente advertiros que si todavía no sois adictos a las peripecias de los entrañables habitantes de Springfield, os estáis perdiendo una de las serie más inteligentes, ácidas y divertidas de la historia de la televisión.
Ya sabéis. Todos los días a eso de las 8 de la tarde. Saluditos, vecinos.

¿Qué tienen que ver

LOS MOJINOS ESCOZÍOS con NINO BRAVO
FÓRMULA V con A PALO SEKO
SOZIEDAD ALCOHÓLICA con RAFFAELA CARRA
LOS BRAVOS con PLATERO Y TU
EL CHAVAL DE LA PECA con SINIESTRO TOTAL
LOS PEKENIKES con EL COMBO LINGA
ROD STEWART con LOS CHICHOS
LOS GOLFOS con BURNING.....?

Descúbrelo en la Banda Sonora original de MUERTOS DE RISA ya a la venta

UNA SELECCIÓN PARA un mix psichotrónico de alex de la iglesia **OIDOS MUY PREPARADOS**

MUERTOS de RISA

Mojinos Escozios.

Soziedad Alkoholica.

Santiago Segura y El Gran Wyoming.

El Chaval de la Peca.

Platero y Tu.

Siniestro Total

y muchos más

Incluye el Mega-éxito "QUE PASA CONTIGO TIO" por Santiago Segura & El Gran Wyoming

Lolafilms
5

EXPOCÓMIC'99

II SALÓN DEL CÓMIC, ROL, ESTRATEGIA Y CIENCIA-FICCIÓN

EXPOGAMES'99

I SALÓN DEL VIDEOJUEGO DE MADRID

del 20 al 23 de mayo de 1999

Ilustración: Cels Piñol • Color: Alex y Julio Torres

Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid

Plaza de Felipe II s/n • Jorge Juan 99
28009 Madrid

Puntos de venta anticipada de entradas:

El Corte Inglés
Telf.: 902 400 222

Centro MAIL
Tiendas Centro Mail

Tiendas y Librerías especializadas
Días de la Feria en Taquillas
del Palacio de Deportes

- Exposiciones
- El mundo del manga y el anime
- Proyecciones en relación al mundo del comic
- Presentación de las últimas novedades editoriales
- Mesas redondas y coloquios
- Tus autores preferidos que te dedicarán sus obras
- Stand con todas las novedades editoriales y para coleccionistas

Empresas colaboradoras:

Onda 10 Madrid 102.7 FM · Onda Madrid 87.7 FM · Play Station · Micro Hobby · Hobby Consolas · Nintendo Acción · Centro MAIL · Planeta DeAgostini Comics · El Corte Inglés · Glénat · Ediciones La Cúpula · Norma Editorial

Emisora oficial de EXPOCÓMIC'99

40 Principales Madrid 93.9

Promueve:

Comunidad de Madrid
Consejería de Educación y Cultura
Dirección General de Juventud

Organiza:

Asociación Cultural Feria del Cómic de Madrid
Sector Escultores 4-1°D.
28760 Tres Cantos — Madrid
Telef./Fax.: 91. 804. 41. 05